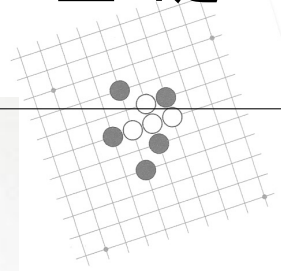


連珠 (五目並べ) の基礎



五段 真野 芳久 著

東海連珠会

当資料は、東海連珠会ホームページ^(*)で公開している pdf ファイルです。当資料に関する最新の情報はそここご覧頂けます。 (*) <http://tokai-renjukai.pya.jp/>

連珠の基本ルール

- (1) 縦横各 15 道の「連珠盤」と黒白の石を使います。
 - (2) 黒が先手、白が後手で交互に打ち、縦、横、斜めのいずれかに早く「五連」を並べた方が勝ちです。
 - (3) 黒は五連を並べる前の「三々」「四々」「長連」がすべて「禁手」で、負けとなります。
 - (4) 白には禁手がありません。長連は五連と同様に勝ちとなります。
 - (5) 勝負のつかない時は「満局 (引き分け)」となります。
- 公式戦などの競技会での対局では、開局規定に従って打ち進めます。

まえがき

^{れんじゆ}“連珠”という言葉聞いたことがない人でも^{ごもくなら}“五目並べ”あるいは^{ごなら}“五並べ”という言葉は聞いたことがあり、そのうちのいくばくかの人は、子供の頃に家族とか友達と遊んだという記憶を思い出すことでしょう。“黒石・白石と罫線の入った盤を使い、先に自分側の色の石を5つ連続に並べる”のが目的のゲームで、容易に理解できる目的であること、石を罫線の交点に置くだけで動かすことのないというプレイの単純さから誰もがすぐに楽しめるゲームです。

連珠は、その五目並べに明確なルールを定め、小さな子供から高齢者の方まで誰もが楽しめ、しかし奥義を極めることの困難な盤ゲームです。強い人でも「まだまだ勉強が足りない」と言わせる程の奥深さを持っています。

連珠のルールの下で多くの人に五目並べを楽しんでもらいたい、連珠ゲームの中で見られる様々に応用できる手筋を学んで連珠の奥深さを楽しみながら強くなってもらいたい、との思いが本書を書き始めた動機です。筆者の頭の中にあるもやもやした考えを整理してまとめてみたいという個人的な思いもあり、これも大きな動機です。

連珠では1手先に着手する先手の有利さを解消するために、先手だけに存在する禁手や、最初の数手の打ち方を定める開局規定を設けています。連珠における禁手は、他のゲームに見られない特徴を持っています。後手の白は、「黒に禁手を強制的に打たせる」ことで勝とうとする戦法を取ることができるのです。禁手の存在は、先手・後手のバランスを保つと同時に、連珠の戦法を豊かにし、面白さや勝負の緊迫感を増しています。

“連珠”を理解してもらうために、まずは公式のルールのもとの用語・ルールや三・四等の基本概念を明確に説明します。既に十分に連珠をご存知の方は、2章から読み始めて頂いて構いません。基本を理解し多様な攻め方・守り方を使えるようになると、連珠ゲームをより一層楽しんでもらえるようになります。本書の前半では、勝ち方と防ぎ方の基本的な手筋を、その考え方を表わす用語や説明を付けることで理解しやすくなるようにして、多めの例と問題を通して学んでいけるようにしています。

本書の後半は、連珠の奥深さを楽しみつつ強くなってもらうためのものです。しかし、定石や必勝法のような具体的な手順を紹介するものではありません。定石や必勝法の中に見られ様々な場面に応用できる手筋を、従来から広く言われているものに加

え、筆者のこれまでの経験から共通性のあるグループとして捉え、引用しやすいよう敢えて名前を付けて紹介する方式を取りました。また、先人の多くの経験・叢智を結実した多くの格言も、例を使って紹介しています。

基本、手筋、格言の項目で重複して現われてくる話題がいくつかありますが、それが重要であるゆえの結果だと考えて下さい。異なる場所で同じ話題についての例や問題が出てくることになりますが、後になるほど多様な検討や読みが必要なものになっていくように配置してあります。

例題はそこでのテーマを理解しやすいよう、よく知られた典型的な局面を、あるいは新たに作成した局面を使っています。本書を通して連珠ゲームをより深く理解して頂き、種々の手筋・作戦を身につけてその面白さ・醍醐味を味わってもらえれば幸いです。

2015 年 2 月

東海連珠会 真野 芳久

目次

目次

- iv -

1	連珠を始める前の準備	1
1.1	連珠の用具	2
1.2	連珠の基本ルール	4
1.3	連珠の楽しみ方	7
1.4	連珠の基本用語	9
1.5	五、四、三、四三、三々等	15
1.6	本当の三とウソの三	29
1.7	対局規定と対局マナー	33

1.8	[コラム] 初級者の実戦例	35
1.9	本章にある問題の解答	38
2	勝ち方の基本-1	48
2.1	三と四を同時に複数個作る	49
2.2	2手で四三を作る	57
2.3	四の連続で四三を作る	64
2.4	何回かの三の後に四三を作る	71
2.5	[コラム] うっかり連珠	80
2.6	本章にある問題の解答	83
3	防ぎ方の基本-1：三の止め方	107
3.1	簡単に負けてしまうことのないように三を止める	109
3.2	ノリ手で三を止めて先手を取る	118

3.3	三を止める前に四ノビを検討する	125
3.4	今後の展開を見越して三を止める	134
3.5	[コラム] 桂馬の網	141
3.6	本章にある問題の解答	147
4	勝ち方の基本-2	174
4.1	広い空間に向けて攻める	176
4.2	ノリ手を避けて勝つ	183
4.3	ミセ手を使って勝つ	190
4.4	フクミ手を使って勝つ	200
4.5	四ノビの善悪	209
4.6	[コラム] 詰連珠について	218
4.7	本章にある問題の解答	230

5	白の勝ち方の基本	259
5.1	三々・四々・長連で勝つ	261
5.2	禁手を利用して勝つ	270
5.2.1	三々禁を打たせて勝つ	271
5.2.2	四々禁を打たせて勝つ	280
5.2.3	長連禁を打たせて勝つ	289
5.2.4	二重禁を利用して勝つ	296
5.2.5	禁手と勝ちパターンを共通焦点にして勝つ	303
5.2.6	ネライ手を使って勝つ	310
5.3	白の勝ち方を応用する	319
5.4	[コラム] この手は三々の禁手ですか？	326
5.5	本章にある問題の解答	333

6	防ぎ方の基本-2	384
6.1	ミセ手の防ぎ	386
6.2	フクミ手の防ぎ	403
6.3	ネライ手や禁手狙いの防ぎ	416
6.4	[コラム] 危機からの脱出	427
6.5	本章にある問題の解答	436
7	序盤から中盤の打ち方	461
7.1	組立ての形と考え方	463
7.2	呼手	483
7.3	防ぎの急所	495
7.4	攻めの速さに基づく考え方	505
7.5	[コラム] 石にしゃべらせてみよう	519

7.6	本章にある問題の解答	523
8	手筋のいろいろ	553
8.1	波及の手筋	554
8.2	見合いの手筋	561
8.3	連結の手筋	568
8.4	牽制の手筋	578
8.5	禁手筋利用の手筋	588
8.6	禁手筋逆用の手筋	597
8.7	四・三再利用のミセ手の手筋	606
8.8	スカシ止めの手筋	613
8.9	事前工作の手筋	620
8.10	次にフクミ手を見る手筋	627

8.11	広く飛び出る手筋	634
8.12	後の先の手筋	641
8.13	剣先を叩く手筋	648
8.14	控え手の手筋	653
8.15	その他の手筋	658
8.16	本章にある問題の解答	686
9	連珠の格言	758
9.1	白を持ったら禁手をネラエ	759
9.2	四ノビは勝ちを消す / 四三の芽を摘むバカはなし	766
9.3	ミセ手は勝ちを生む	771
9.4	手のない所にフクミの一発	776
9.5	ヒクに妙なくヤスムに妙あり / 一本ヒイて呼手を打つ	783

9.6	三々は四三の卵	791
9.7	ノリ手を恐れよ / ノリ手を怖れるな	796
9.8	四々にノリ手なし	803
9.9	トブに妙あり	808
9.10	ヒイた方に止めよ / 逆ビキに妙あり	813
9.11	石を止めずに筋を止めよ	820
9.12	三剣あって勝てぬことなし	825
9.13	眠三連は突き伸ばせ	830
9.14	その他の格言	835
9.15	[コラム] 格言の一覧	852
9.16	本章にある問題の解答	854
10	上級者を目指して	901

10.1	珠型	902
10.2	開局規定	906
10.3	題数打ちでの開局例	915
10.4	[コラム] 六路盤詰連珠	920
10.5	関連 URL・参考図書	926
索引		930

スペース的・技術的な理由で枠で囲っていませんが、[コラム] 節には章タイトルと関連した内容で記述しておきたい事柄が書かれています。

1 連珠を始める前の準備

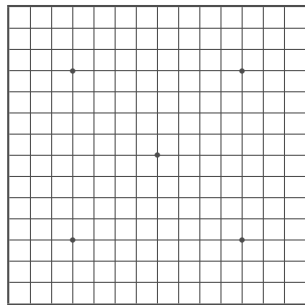
黒石と白石を盤上に置いていって、あるいは○と×を紙に交互に書いていって“縦・横・斜めに先に5つ連続して並べた方が勝ち”という五目並べごもくなら、あるいは五並べごならを楽しんだことのある人は多いと思います。単純なルールでは先手が1手先に打つことの有利さは大きいため、先手と後手が公平に戦えるように五目並べのルールを見直したのが連珠れんじゆです。五目並べの気楽な気持ちで、しかし正式のルールの下で先手・後手が公平に、連珠を楽しみましょう。

1.1 連珠の用具

連珠では、盤と石（黒石と白石）を使って競技します。石は囲碁で使う碁石と同じものです。



連珠用具：連珠盤、碁石、対局時計



連珠盤の簡易表現

盤は、各マスの大きさは囲碁と同じですが、上図に示すように囲碁より小さめで縦・横 15 本ずつの罫線が引いてある連珠盤 (15 路盤とも言います) を使います^{*1}。中央にある小さな点を天元^{てんげん}、4 隅にある小さな点を星と呼びます。

公式戦等では持時間制をとっていることから残り時間を知るために対局時計を使いますが、主催者が用意してくれますので個人で持つ必要はありませんし、初心のうちは時間を気にせず気楽に楽しむ方が良いでしょう。

15 × 15 の連珠盤は連珠専用です。持っておられない方は、ちょっと厚めの紙に罫線を引いて自作されるか、日本連珠サービスの「はじめての連珠」という小冊子を購入されて付録の紙の連珠盤を使われるか、連珠盤を扱っている店に注文して入手されるか (ネットで探すと容易に見つかります)、あるいは碁盤をお持ちであればその 4 辺の 2 本ずつをマスキングして 15 路盤にして使われる等をされて、やはり連珠専用サイズの盤で練習されるのが良いでしょう。

^{*1} 囲碁は 19 × 19 です。初級者の練習用等に 13 路盤や 9 路盤等がありますが、囲碁用としての 15 路盤はないようです (NHK の新春ペア碁で 15 路盤を使った例はあります)。

1.2 連珠の基本ルール

- (1) 縦横各 15 道の「連珠盤」と黒白の石を使います。
- (2) 黒が先手、白が後手で交互に打ち、縦、横、斜めのいずれかに早く「五連」を並べた方が勝ちです。
- (3) 黒は五連を並べる前の「三々」「四々」「長連」がすべて「禁手」で、負けとなります。
- (4) 白には禁手がありません。長連は五連と同様に勝ちとなります。
- (5) 勝負のつかない時は「満局(引き分け)」となります。

公式戦などの競技会での対局では、後述の開局規定^{*2}に従って打ち進めます。

“連珠基本ルール”を公益社団法人日本連珠社による「連珠/ルールブック(平成 21

^{*2} 10.2 節で述べる「題数打ち」等のこと。

年 3 月版)」より引用したものです。

簡潔に表現されていますが、石は罫線の交点に置くこと (従って置くことのできる場所は $15 \times 15 = 225$ ヶ所あります)、最初は中央 (天元) に黒石を置くこと、一度置いた石は動かすことができないことが前提となっています。

いくつかの用語の説明がまだなので、すぐに完全に理解するのは難しいかもしれませんが。ここでは、“先に 5 個並べた方が勝ち” という連珠の目的と、先手 (黒) への禁手^{きんて}の導入や 6 個以上並ぶ長連の扱いの違いのように “先手 (黒) と後手 (白) にはルールの上で違いがある” ことを頭に入れて下さい。これは先手の黒が後手の白より 1 手先に打つことによる有利さを解消するために設けられています。

ゲームとしての連珠のルールは基本的には上のようになり、黒と白のバランスを保つ方向に進んでいます。この連珠のルールは明治から昭和の前中期にかけて活発に議論され、20 世紀後半からは世界の連珠愛好家も議論に加わって現在の形にまとまってきたものです。しかし、黒が 1 手先に打つことの有利さは、このルールだけで十分に解消されているとは実は言えません。実際の公式戦等ではいくらか複雑な開局規定に

従って最初の数手が打たれます。開局規定を学ぶのは十分強くなってからでも間にありますので、最後の方の [10.2 節](#) で要点を説明しています。開局規定については現在もなお種々の方法が検討されています。

1.3 連珠の楽しみ方

連珠は対戦ゲームですので、2 人が盤をはさんで対局して楽しむ実戦が基本です。気楽な対局であれば、雑談しながらのんびり対戦するのもよいでしょうし、時には反省の言葉を入れつつ手の批評をしながらでもよいでしょう。公式戦のようなある程度以上の真剣勝負の対局では、私語は慎み一手一手に全力を投入しましょう。

2 人で対局する場合でも他の楽しみ方があります。ネット対局では対戦者が同じ場所にいる必要はないのが最大の利点で、自宅等の好きな場所で各地にいる連珠愛好家と対戦できます。対戦の場を提供してくれているサイトの規則に従って対戦しますが、相手の顔が見えないのが長所とも短所ともなり得ます。対戦中のチャットは短所を減らすのに役立ちますが、それだけの余裕をもって対戦できるとネット対局の楽しみも倍増するでしょう。

他の対局方法は、対局者の同時性もなくしてくれる通信戦です。昔であれば葉書を使い、今なら e メールを使い、次の手のための検討に十分な時間をかけることができ、

1 局を打ち終えるのに何日もかけて対戦します。(社)日本連珠社では、各地の愛好家のために通信戦のサポートもしています。

対局以外の連珠の楽しみ方として、詰連珠つめれんじゆがあります。問題局面が与えられて勝ちにもっていく手段を答えるもので、手段に対する制約によって、追詰め問題おいづ、四追い問題しお、限珠案げんしゅあんと大きく分類して 3 種類があります。詰連珠については 4.6 節のコラムで簡単に触れています。詰連珠を解くだけでなく、詰連珠を作る側になって趣向ある問題を作り、多くの人に自分の作品を解いてもらうのも良いものです。

連珠家の技量を示す 1 つの手段として級・段があります。公式戦等の対局によって実力を示すことで級・段を得られるのはもちろんですが、詰連珠を解くことでも獲得できます。いずれの方法でも、連珠を楽しみつつ自身の成長を級・段を得ることで確認していけます。

1.4 連珠の基本用語

「連珠/ルールブック」には連珠用語の定義が書かれています。正確にはそちらを参照すべきですが、ここでは基本用語について分かりやすい説明を付けておきます。

五　： 縦・横・斜めに同色の石が丁度 5 個並んだもの。五連とも言います。
黒・白とも勝ち です。

きんて
禁手　： 反則手。打つと (相手の四や三等を止めるために打っても) 負けになります。

ちょうれん
長連　： 縦・横・斜めに同色の石が 6 個以上並んだもの。黒は禁手 ですが、白は勝ち です*3。

四　： 1 個の石の追加で五となるもの。

たつし
達四　： 四で、五にする場所が 2 つあるもの。

*3 白は勝ちですので、以降で「五」と言う場合、白の長連も含まれています。

三 : 1 個の石の追加で達四となるもの。

さんさん

三々 : 着手点を共通点として同時にできる 2 つの三。三三とも書きます。
黒は禁手 です。

しし

四々 : 同時にできる 2 つの四。四四とも書きます。黒は禁手 です。

しさん

四三 : 同時にできる四と三。

せんて

先手 : 黒のこと。時に、新たな戦いの場に先に打つ側のこと。

ごて

後手 : 白のこと。時に、新たな戦いの場に後に打つ側のこと。

ちやくしゅ

着手 : 手番の時に盤上に石を置く (打つ) こと。

とうりょう

投了 : 負けを認めること。

まんきょく

満局 : 引分けのこと。

以上は連珠をゲームとして楽しむために最低限必要な用語と言えます。なお、三々に三や四が加わる三三々や四三々等、四々に三や四が加わる四々三や四四々等は、三々や四々の特殊形と考え、黒は禁手です。禁手の形であっても五と同時にできるものは、五が優先され、黒でも勝ちです。

次の用語は連珠ゲームに強くなるために最低限必要な用語です。これらを含む種々の用語や概念は、以降の章・節で例題とともに詳しく説明されます。

じょうせき

定石 : 両者最善を尽くした時の手順。時に、黒勝ちとなる定着した打ち方を指すこともあります。

ミセ手 : 次に四三 (白の場合は四々も含む) を作るぞと打つ手。

しお

四追い : 四の連続で打つこと。四追い勝ちは、四追いで勝つことです。

フクミ手 : 次に四追いで勝つぞと打つ手^{*4}。

おて

追い手 : 三を作る (ヒク) 手 (三ヒキ)・四を作る (ノビる) 手 (四ノビ)・ミセ手・フクミ手の総称。

防ぎ手 : 追い手に対して五を作らせないように打つ手。三や四に対して防ぐこと等は止めるとも言います。

^{*4} ミセ手は、四追い回数が1で次の手が四三 (白では四々も含む) となるフクミ手です。最後の黒の防ぎ手が禁手になる白のフクミ手を、特にネライ手と呼ぶことがあります。連珠では黒に禁手を打たざるを得ない状況にする (ハメると言います) のも白の立派な作戦です。

おいづ

追詰め： 追い手の連続で勝ちを導くこと。追勝ちとも言います。

おいが

ノリ手： 追い手になっている防ぎ手、または相手の四追い中に四ができる防ぎ手。

こしゅ

呼手： 追い手でない攻めの手。追詰めを残している場合に限って言うこともあります。

連珠の基本を理解した人が更に楽しむために必要な用語で、本書で使っているものを以下に説明とともに示します。

ちょうれんすじ

長連筋： 直線状に並び間に空点のある 3 つ以上の同色の石群で、空点を同色の色で埋めた時に長連になるもの、またその状態。黒の長連筋を六腐ろつぶとも言います。

し
トビ四

： 四で、四を構成する石の間に空点があるもの。

たつさん

達三： 三で、達四にできる場所が 2 つあるもの。

さん
トビ三

： 三で、三を構成する石の間に空点があるもの。

みんな

眠三 : 三ではないが、1 個の石の追加で四にできるもの。3 個の石が連続している場合に言うことが多い。

けんさき

剣先 : 眠三が四を作ることのできる場所。

にれん

二連 : 1 個の石の追加で三にできる連続した 2 個の石。

両ミセ手 : 複数箇所に四三勝ちが残るように打つこと。

両フクミ手 : 複数の独立した四追い勝ちが残るように打つこと。

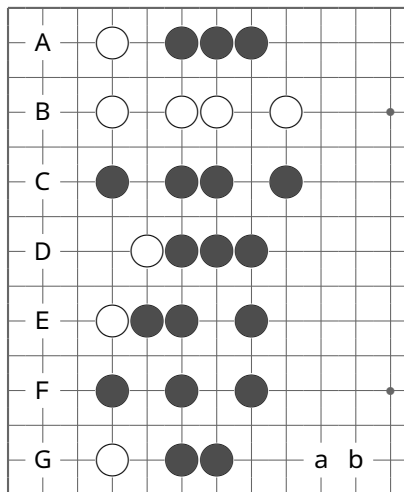
ノリ返し : ノリ手を防ぐ手が追い手になっていること。

ぜったいど

絶対止め : ある防ぎ手以外の防ぎでは容易に勝ちが残る状況のこと、またその防ぎ手。

最善/最強 : 何らかの基準で最も良いとされる手。最強は主に防ぎの手に使われます。着手を評価する用語としては他に、^{はいちやく}敗着、^{あくしゅ}悪手、^{しっちやく}失着、^{ぎもんしゅ}疑問手、^{こうしゅ}好手、^{みょうしゅ}妙手、^{ぜつみょうしゅ}絶妙手 (後ろになるほど良い手) 等があります。

用語の説明を補うために、迷いそうな例を次図に示します。



A の黒は三ですが、達三ではありません。

B の白は、4 つの石で構成されるトビ三で、達三でもあります。黒に一手で止められますので、三々とは言えません。

C の黒は、三でなくトビ三でもありません。

D の黒は、眠三の典型例です。E や F の黒も眠三と呼ぶことができます。

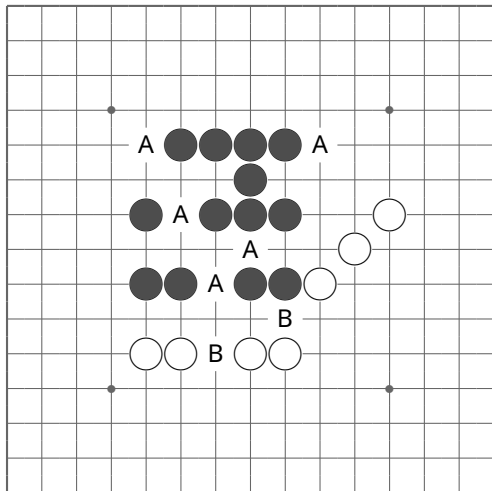
G の黒は、二連です。この例では a に白石があるか、b に黒石があると二連と呼べません。必要性が少ないので“二”に関して更に詳しく分類することはしません。

1.5 五、四、三、四三、三々等

連珠は五を作ることが目的です。五ができる前には四があり、その前には通常三があります。五・四・三等がどこにあるか、あるいはどこに打つとそれらができるかを、石の配置からスムーズに見つけられることが上達への第一歩です。斜めに連続するものや、間に空点のあるトビ四やトビ三は見落としやすいので、見つける訓練をしておきましょう。

五・四等が多くできるように作った図を示します。A、B、X で示した場所が確かにそうになっていることを確認して下さい。ただし、問 1～問 7 の各図には 1 ヶ所だけわざと記入していない点があります。

五や長連は、ゲームの勝敗を決める最終形です。従ってそれらが出現したら、勝ちあるいは負けを宣言して終局にします。



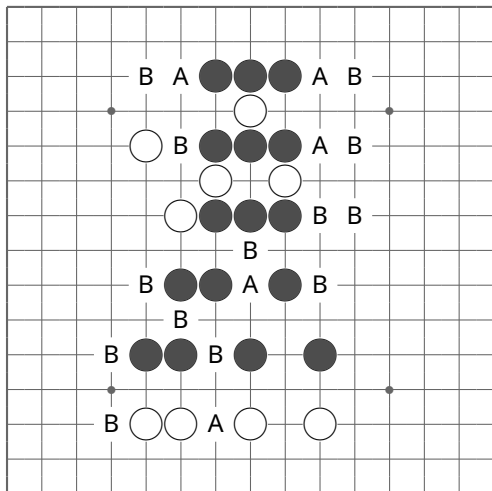
【問 1】五となる点を示しています。
A は黒の五、B は白の五で、いずれ
も勝ちです。

(【問 1～問 7 共通】各問の図には、
各テーマを満たす点が 1 ヶ所だけ示
されていません。それはどこにあり
どの種類のもののでしょうか。)

→ 解答 →

四は五の一手手前の形です。自分側に四があれば、遠慮なく五にして勝ちを宣言しましょう。相手側に四があれば、五になる場所に石を置いて五にならないよう邪魔をしましょう。五になる場所が2ヶ所ある達四の場合は、邪魔する方法がありませんので、(自分側に五や四がない限り)潔く投了しましょう。

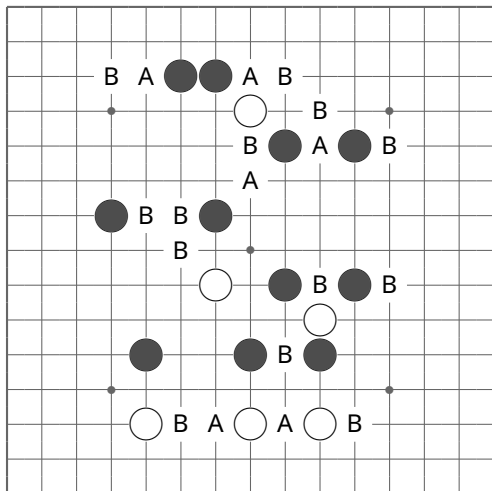
三は達四の一手手前の形です。自分側に三があれば、達四にしてすました顔をしていましょう。相手側に三があれば、放置すると達四を作られて負けになりますので、達四にされないよう邪魔をしましょう。邪魔する場所は通常2~3ヶ所あります。どこが最善かを考えてから打ちましょう。



【問3】四となる点を示しています。
Aは達四、Bは達四でない四です。

(【問1～問7共通】各問の図には、
各テーマを満たす点が1ヶ所だけ示
されていません。それはどこにあり
どの種類のもののでしょうか。)

→ 解答 →

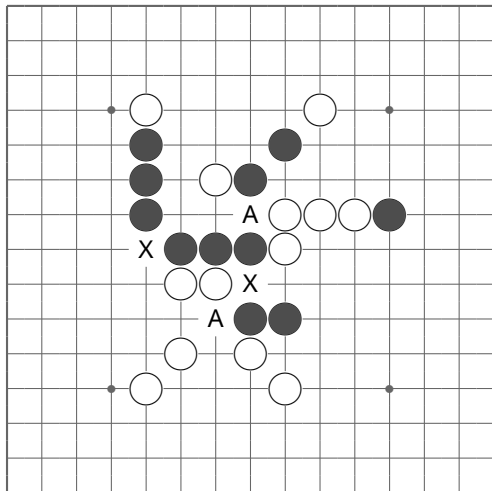


【問 4】三となる点を示しています。
A は達三、B は達三でない三です。

(【問 1～問 7 共通】各問の図には、
各テーマを満たす点が 1 ヶ所だけ示
されていません。それはどこにあり
どの種類のもののでしょうか。)

→ 解答 →

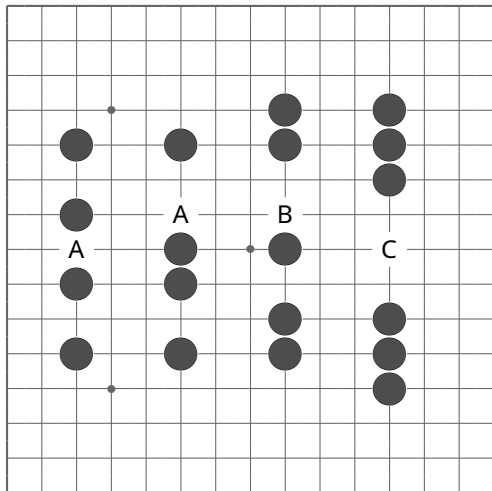
四や三が複数個重なった形は、多くの場合に勝敗を決定する役割を果たします。盤上にできているものを見落とすことのないようにしましょう。また、狙いを持ってこれらを作るよう、あるいは作らせるようにすることが上達につながります。四や三が複数個重なる形は種々あります。それらを眺め、あるいは実際に並べてみて慣れるようにしましょう。



【問 7】四々となる点を示しています。A は白の四々、X は黒の四々で禁手です。白の長連は五と同等ですので、下方の A も四々です。

(【問 1～問 7 共通】各問の図には、各テーマを満たす点が 1 ヶ所だけ示されていません。それはどこにありどの種類のもののでしょうか。)

→ 解答 →



【一直線上の四々】

一直線上にできる変わった形の
四々を示しています。

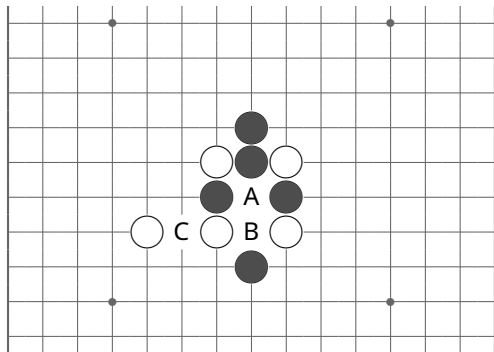
りょうとう
A は 両頭 の四々、

ちょうだ
B は 長蛇 の四々、

そうりゅう
C は 争竜 の四々

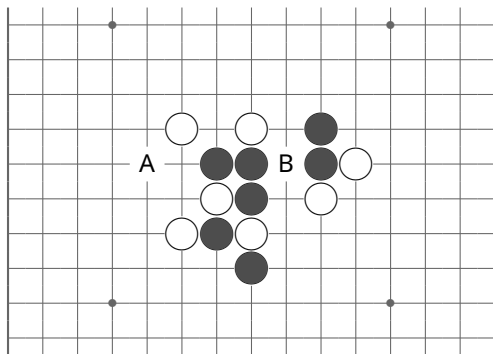
と呼ばれます。

■ 三々について： 三々は着手点を共通点として同時にできる 2 つの三のことで、黒は禁手です。従って、同時でない、あるいは着手点を共通点としない三は 2 つ以上あっても禁手になりません。次の 3 つの例では、結果的に 2 つの三ができていますが、いずれも三々ではなく、従って禁手でもありません。



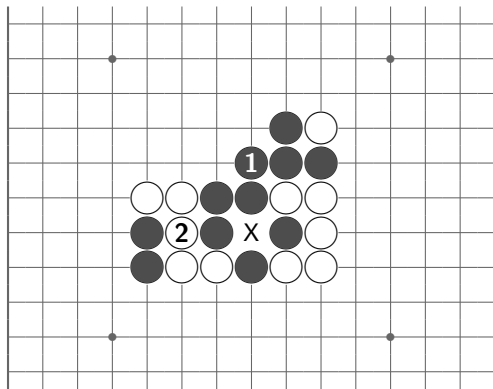
【同時でも着手点共通でもない】

黒 A, 白 B の四, 四を止める黒 C と進むと、黒に三が 2 つできていますが、それらは同時でも着手点共通でもありません。



【同時だが着手点共通でない】

図の B は黒の四々禁の点ですが、黒 A に打つと四々禁が解除され B に達四を打てるようになります。A に打つと 2 つの三が同時にできますが、着手点を共通点としていません。



【着手点共通だが同時でない】

黒 1 とした時、縦は X 点が四々で達四にできないため三でなく*5、斜めの四と横の三だけです。四を止める白 2 とした瞬間、X 点の禁手は解除されて縦が三となり、この時点で着手点 1 を共通点とする 2 つの三がありますが、同時にはできていません。

これらの例は結果的に三を 2 つ作っていますが禁手ではありませんので、このような形で黒勝ちとなることもあります。2 つの三を同時に作っている 2 番目の例は復活三々と呼ばれますが、定義から三々には含まれません。

*5 この種の“ウソの三”は 1.6 節と 5.4 節でより詳しく説明されます。

1.6 本当の三とウソの三

四については本当の四かウソの四かで悩むことはまずありません*6が、三の場合には本当に三であるのかどうかを考えなければならない場面が起こり得ます。問題となるのは、一見三だけれど達四にする手段のないものです。次の3つの場合があります。

- 黒・白とも三連 (連続する3つの石) の両側に1つの空点に続いて敵石がある場合*7(これを夏止めと言います) は、達四にする方法がないため三ではありません。黒の三連の場合には、2つの空点に続いて黒石がある場合*8も同じように達四にする手段がありません (長連筋の夏止め)。
- 黒の場合で、トビ三に見えても1つ空けた外側に黒石がある*9と、長連筋に入っ

*6 五と同時にできる三々等は五が優先されますので、四を五にはいけない制約がないことにより
ます。ウソの四と言えるのは、“●●●●●●●”のような場合だけでしょう。

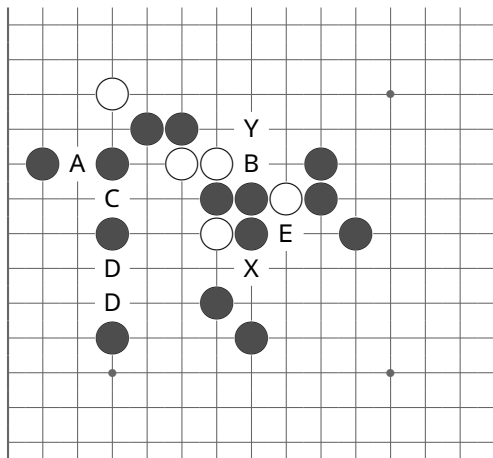
*7 “○●●●●○”のような状況です。敵石の代わりに盤外としても同じです。

*8 “○●●●●●●”のような状況です。

*9 “●●●●●●●”のような状況です。

ていて達四を作れず、三ではありません。

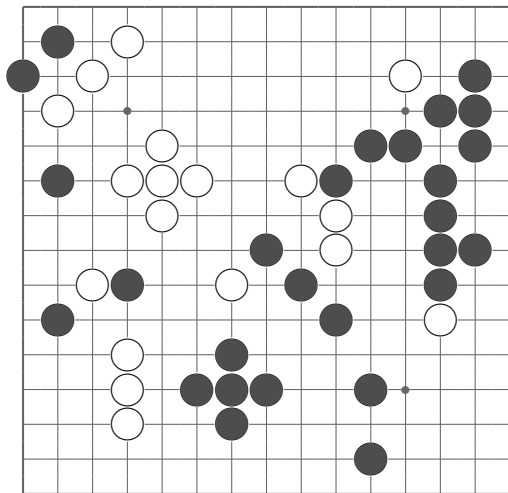
- 黒の場合で、達四にする点が禁手になっていると、達四にすることができず、三とは言えません。



【ウソの三の例】A～Eの記号で示された各点に黒が打っても、Bの点に白が打っても、三のように見えて三ではありません。

黒のAと白のBは夏止め、黒のCは長連筋の夏止め、黒のDは長連筋です。黒のEと黒のBは達四にする点(それぞれXとY)が禁手です^{*10}。

^{*10} XやYの点が禁手であると分かって初めてEやBが黒の三でないと判断できます。実際の局面に現われることはまずありませんが、禁手か否かをすぐには判断できない複雑な例があり得ます。判断方法の基本は、禁手か否かを判断できるまで仮に石を置いていき、その結果を逆に辿っていった元の位置について判断します。5.4節に例を使つての説明があります。



【問 1】この局面の中には多くの
三/*¹¹があります。黒の三と白の三
はどこにいくつずつあるでしょう
か。

→ 解答 →

*¹¹ 以降、/三/と書いて“三らしく見えるもの”を表わします。三以外にも、例えば/好形/のようにも使います。

1.7 対局規定と対局マナー

対局中に守るべきことが対局規定として定められています。また、守ることが望まれる対局マナーもいくつかあります。それらのいくつかを次に示しますが、お互いに気持ち良く公正に対局するためと考えれば、いずれも当然のことでしょう。

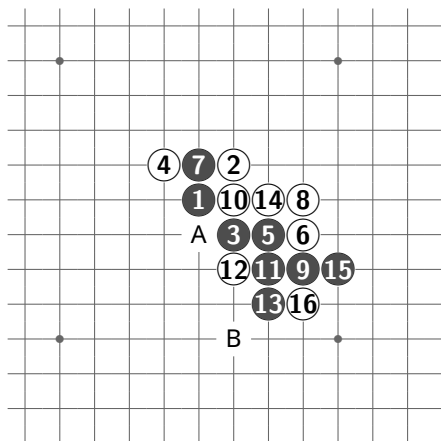
- 対局開始時には挨拶しましょう。例えば、「お願いします」。
- 終了は、負けを認めた側から「ありません」「負けました」等の投了の意思表示をします。(自分側に五があるのに投了してはいけません。投了の意思表示は盤面の状況より優先されます。)
- 一方がその着手後に満局を提案し、他方がその直後の着手前に同意した時に満局になります。
- “待った”、置き直しは厳禁です。石が盤に触れた後は石を持ち上げることなく盤上に石を置き、石から指を離れた瞬間が着手の時点になります。“待った”や置き直しは反則とみなされ、負けとされても文句は言えません。

- 着手は義務ではなく権利です。対局相手にパスする旨を通知することでパスできます。
- 対局中（中断中も含みます）に、参考資料を見たり、他の盤で局面を検討したり、他の人と相談してはいけません。
- 対局中の私語は慎みましょう。「三」、「四」等と言う必要はありませんし、言うべきでもありません。
- 石をすべらせて置くのは好ましくありませんし、途中で手が離れるとその場に打ったものとされます。
- 中座するときは相手にことわりましょう。
- 対局時計を使う場合、着手した後で指した側の手で時計のボタンを押します。
- 観戦者は対局者の邪魔にならないよう静かに観戦します。横から口出ししてはいけません。

公式戦等ではこれらの規定やマナーを守らなければなりません、気楽な対局ではその精神を汲み取って大人の対応をしましょう。

1.8 [コラム] 初級者の実戦例

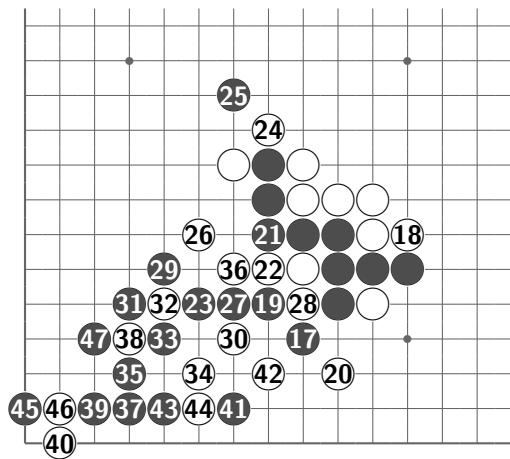
実際の連珠対局がどのように進むかを、定石や基本手筋を勉強中の、しかし力を付けつつある初級者の実戦例で見てみましょう。初手の黒を天元に打つ以外に何の制限もなく自由に打ち進める自由打ちでの対戦です。各手の意図や評価を理解するのはまだ難しいでしょうが、対局の進み方や最後に四三ができて終わっていること等を感じ取ってもらえれば結構です。



(1～16)

白 4 は強防で、黒 5 は知らないと打てない最善手です。白 6 や 8 では防ぎとしては A 等が強いのですが、譜の 8 は白のチャンスも狙う面白い打ち方です。黒 9・11 はセンスの良い組立てで、優勢^{*12}を築きました。白 12 の強防に対して、黒 13・15 で悪くありません。ただし、15 では反対に止めて先手を取り次に B とすると簡単でした。

^{*12} 局面を評価する表現には種々あります。本書では必ずしも厳密ではありませんが、互角、打ちやすい、有利、優勢、勝勢、必勝 (後ろになるほど勝ちに近い) という表現を使います。



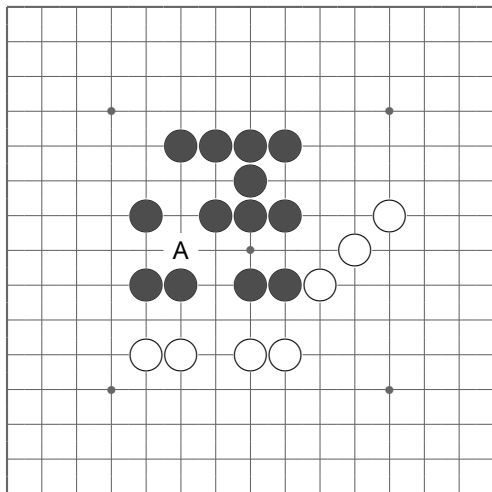
(17～) 黒 47 にて四三勝ち。

黒は 17・19・23 と好形を作って攻めを続けており、白は上部に転進したいのですがその余裕は全くなく、必死の防ぎをしています。黒は 29・33 と、初級者とは思えない絶妙なミセ手を連発して優勢を維持し、37 のトビ三を決め手として、狭い場所ながら 39 から四の連続で勝ち切りました。

好形に組んだ黒を必死の強防で防ごうとする白ですが、黒は最善ではなくとも好手を連発して攻め続け、最後は盤端まで使い四追いで勝ちを決める有段者並みの終局となる熱戦譜でした。

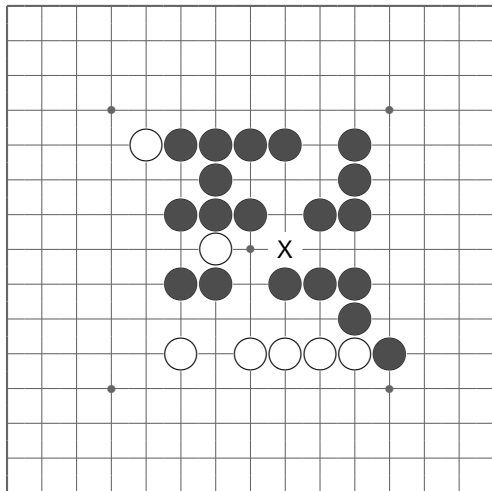
1.9 本章にある問題の解答

1.5 節 (五、四、三、四三、三々等) 問題の解答



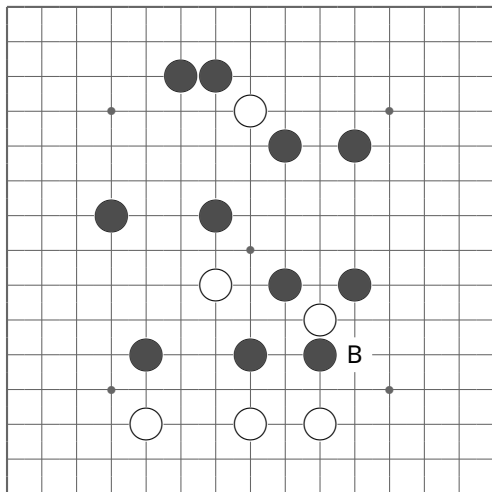
【問 1：解答】A に黒の五があります。斜めは見落としやすいので要注意です。

[← 問題に戻る ←](#)



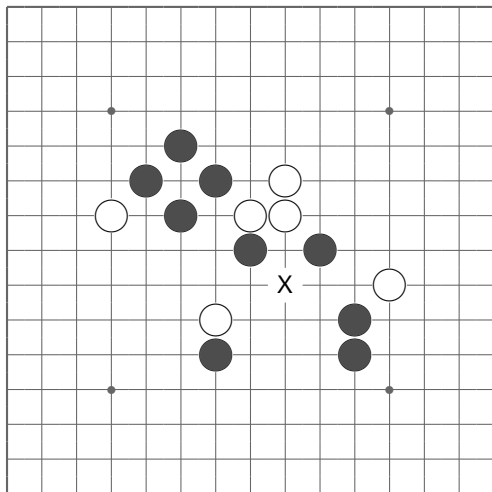
【問 2：解答】斜めに長めの黒の長連 (禁手) があります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】B に黒のトビ三があります。

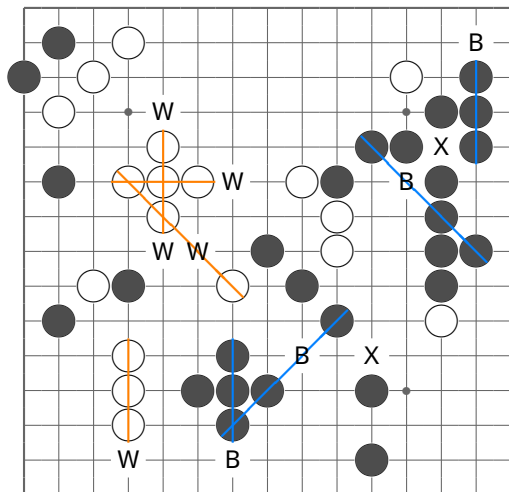
[← 問題に戻る ←](#)



【問 6：解答】X に黒の三々（禁手）があります。2 つの三とも斜めのトビ三で見つけにくかったかもしれません。

← 問題に戻る ←

1.6 節 (本当の三とウソの三) 問題の解答



【問 1：解答】黒は、青線で示される縦 2 つと斜め 2 つの計 4 個です。それぞれ B の点に打つと達四ができます。X の点が禁手になっていることに注意して下さい。

白は、オレンジ線で示される縦 2 つ、横 1 つと斜め 1 つの計 4 個です。それぞれ W の点に打つと達四ができます。

[← 問題に戻る ←](#)

2 勝ち方の基本-1

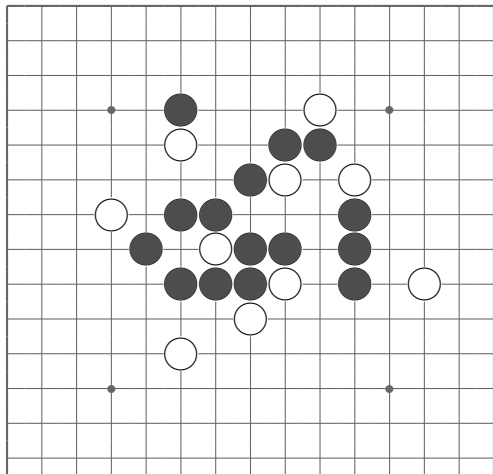
五を作ろうと三や四を順番に作っていても相手に順番に止められるだけで、相手がミスをしない限り五を作ることはできません。相手のミスを待つのではなく確実に五を作る方法を本章で学びます。

2.1 三と四を同時に複数個作る

確実に五を作る基本は、三あるいは四を同時に複数個作ることです。相手は一手で両方を止めることができず、止められなかった方の三または四を使って五を作ることができます。ただし黒は三々、四々、四三々等が禁手で打てませんので、三あるいは四を同時に複数個作るには四三しかありません^{*13}。

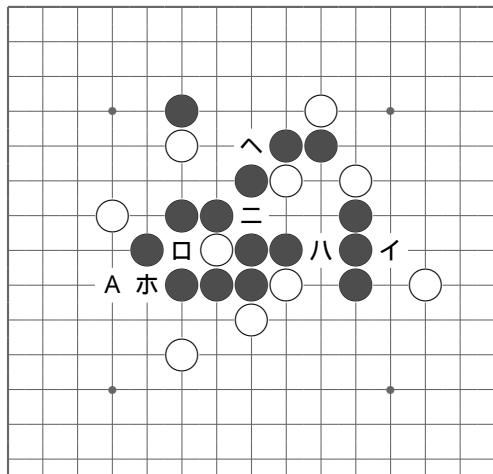
白は、四三を含め四や三のどんな組合せも可能です。勝ちとなるパターンは多くありますが、黒の場合と同じく基本は四三です。

^{*13} 例外として、[1.5 節](#)で見た黒の復活三々等があります。



【例：黒先（下左図）】黒が一手で勝ち^{*14}になりそうな場所がいくつかありそうですが、正解の四三を作る場所は1ヶ所です。その場所を探して下さい。

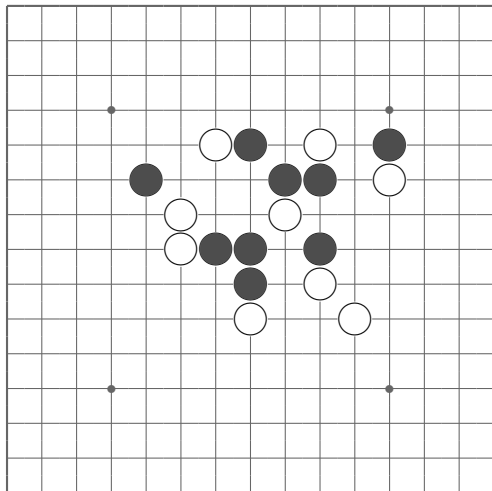
^{*14} 防ぎようのない形で四や三が複数個できた時点、達四ができた時点、あるいは強制的に禁手を打たせることができる時点で、勝ちが確定すると考えます。“一手で勝ち”は、次の手で勝ちとみなせる上記のパターンができることを示しています。



【例：解答（上右図）】Aで四三が正解です。

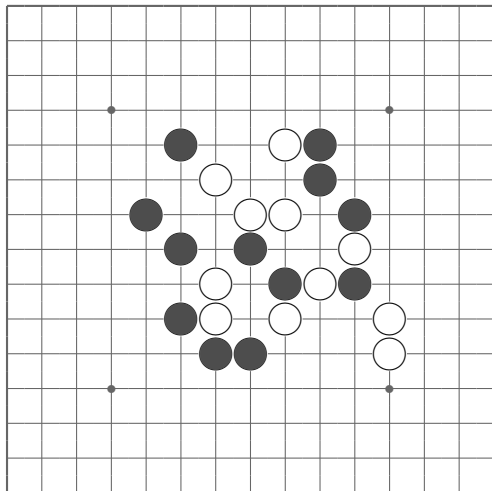
イの'三'は一端が止まっており、口の'三'は夏止め、ハの'三'は長連筋、二の'三'は長連筋の夏止め、ホは四々の禁手、へは四三々の禁手です。

次の問題にはいくらか複雑な作り物の図も含まれています。黒先の問題では、本当の三とウソの三を判別する復習にもなります。



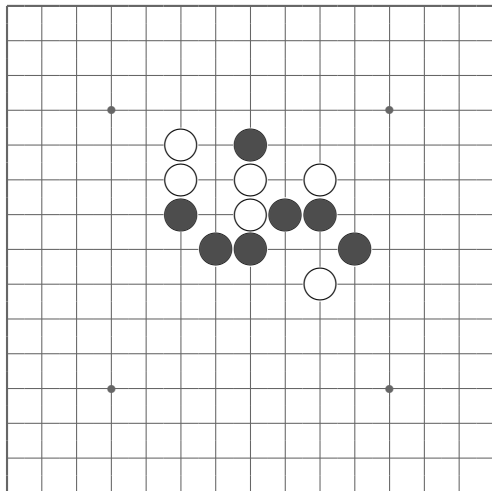
【問 1：黒先】次の一手で勝ちです。

→ 解答 →



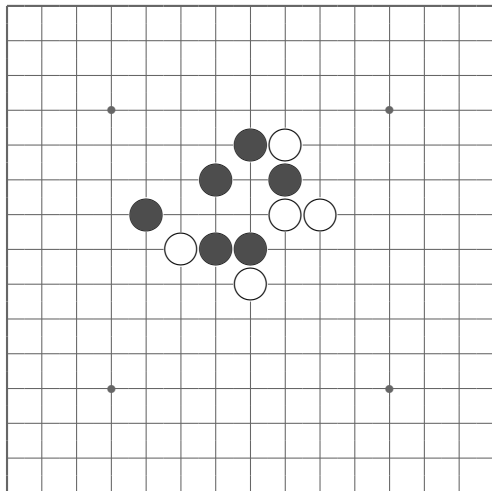
【問 2：白先】次の一手で勝ちです。

→ 解答 →



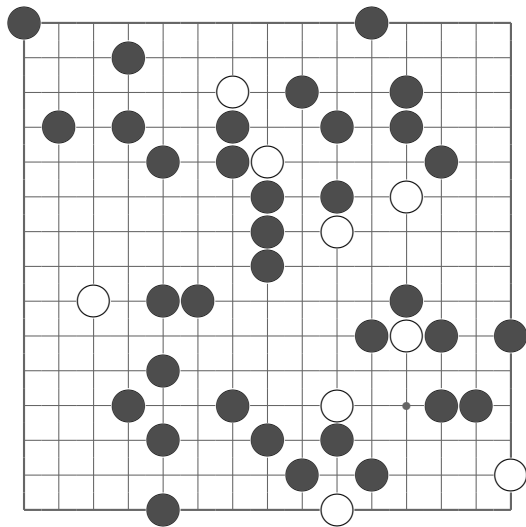
【問 3：白先】次の一手で勝ちです。

→ 解答 →



【問 4：白先】次の一手で勝ちです。

→ 解答 →



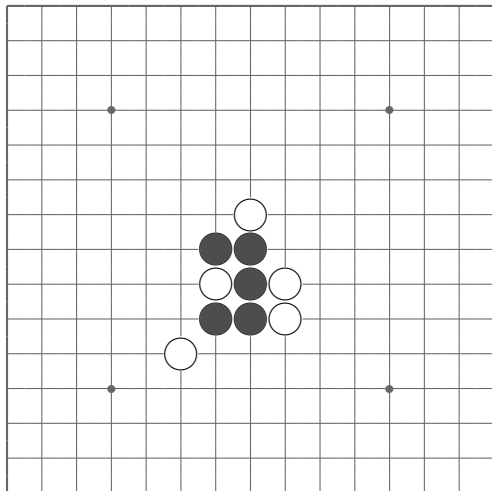
【問5：黒先】黒は次の一手で四三を作ることができます。その場所を見つけて下さい(2ヶ所あります)。

四三らしく見えても、ウソの三であったり、禁手になっていたりする箇所がいくつかあります。連珠ルールを使ったパズルと言えますが、正しく2つを見つけるのは難しいかもしれません。

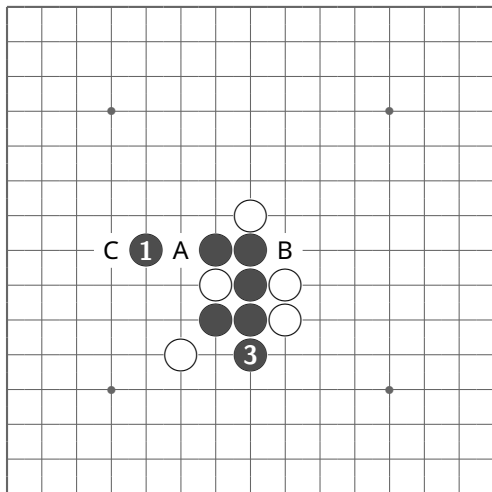
→ 解答 →

2.2 2手で四三を作る

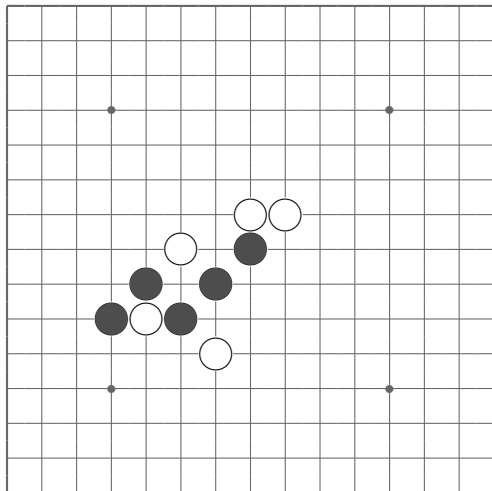
黒はもちろん白も、四三を作ることが勝つための基本です。一手で四三を作る状況になる場合の多くでは、その直前に三あるいは四を作っています。一手で四三を作れなくても、三や四を作って石を追加することで四三となる場所ができるかもしれません。この節の問題はいずれもまず三か四を作って相手に止めさせ、次の2手目で四三を作ります。



【例：黒先】2 手目に四三です。

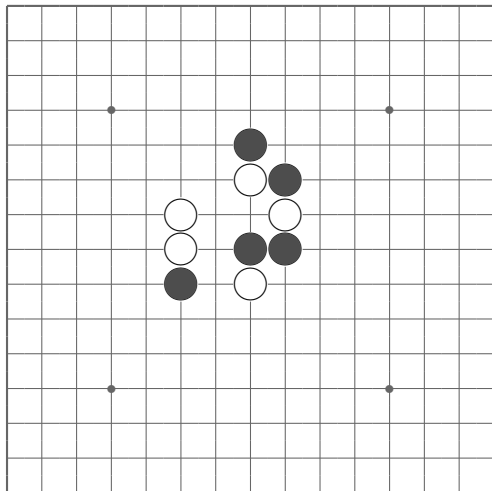


【例：解答】黒 1 と三を作り、白が A, B, C のどこに止めても黒 3 で四三です。白が B に止めると三ができますが、構わず四三を作って勝ちです。



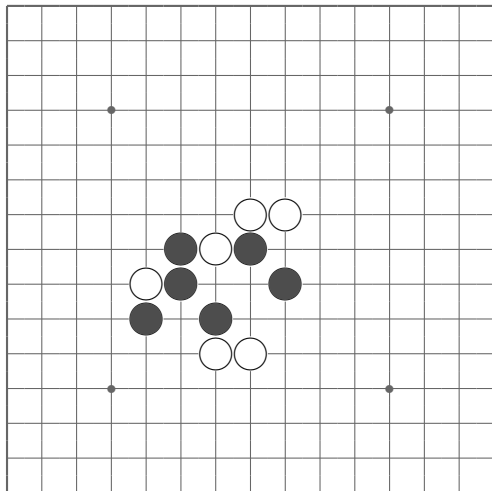
【問 1：黒先】2 手目に四三です。

→ 解答 →



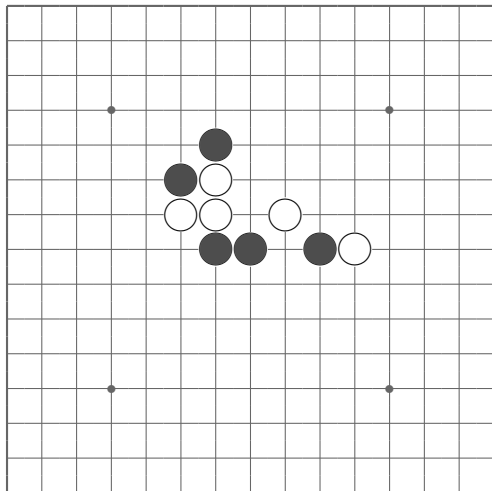
【問 2：黒先】2 手目に四三です。

→ 解答 →



【問 3 : 黒先】2 手目に四三です。

→ 解答 →



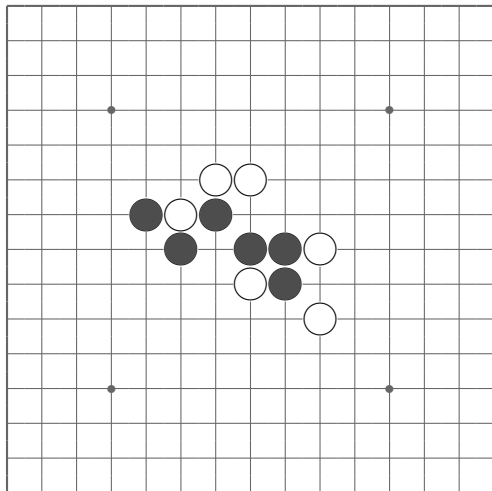
【問 4：黒先】2 手目に四三です。

→ 解答 →

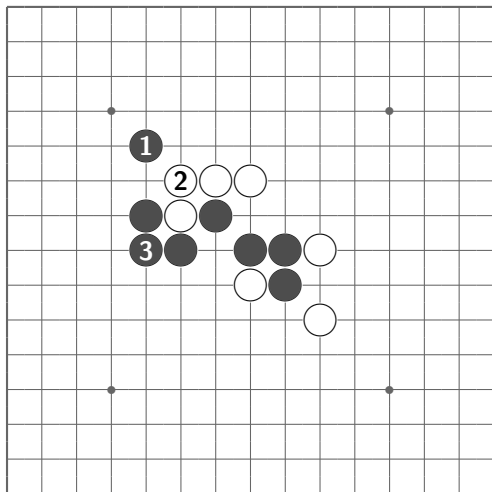
2.3 四の連続で四三を作る

相手に五ができない限り、四を打てば相手に防ぎを強制し、その防ぎ手に選択の余地はありません。四ノビは強力な攻めの手段です。しかし、攻め手の石と同時に防ぎ手の石も増え、増えた石はその後の守りに少なからぬ影響を与えるかもしれません。そこで対局では防ぎ手の石の増加による紛れをできるだけ避けるため、すぐにノビる必要のない四ノビはできるだけ後回しにして、最後に数回の四ノビをして四三等の勝ちパターンを作るようにします。実際に多くの対局ではそのように終局しています。

この節の問題はすべて、何回か四ノビをしてから四三を作ります。四の連続で打つことを四^{しお}追いと言い、四追いで勝つことを四追い勝ちと言います。

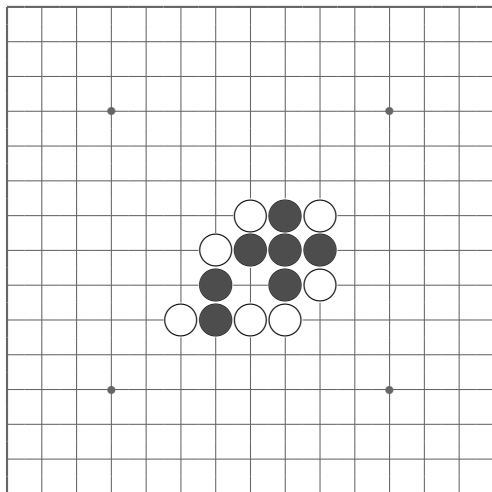


【例：黒先】四追い勝ちして下さい。



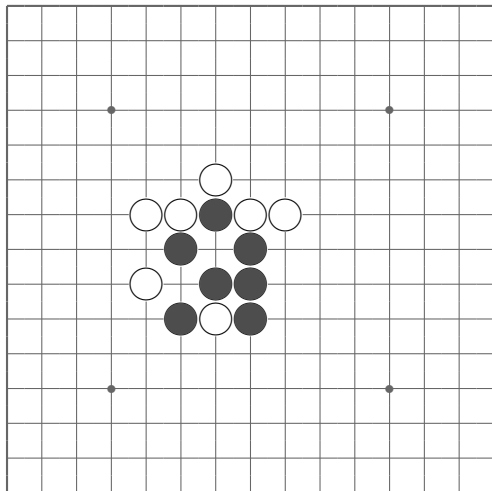
【例：解答】黒は 1, 3 と四の連続で四三を作ることができます。これを“(1 3) の四追い”、あるいは単に“(1 3)”と書きます。丸括弧で四追いを表わしています。

ここでは 1 と 3 の順序を変えても構いませんが、順序を変えると勝てなくなる場合もありますので注意が必要です。



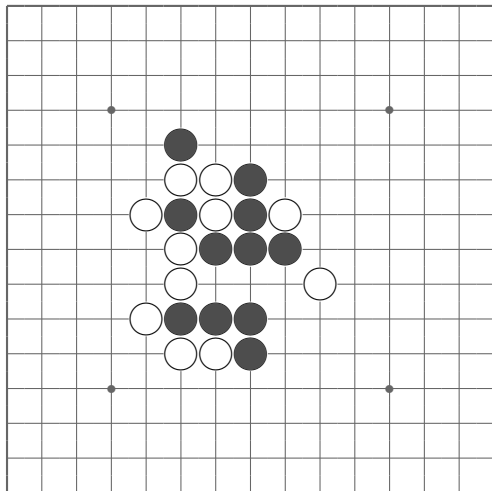
【問1：黒先】四追い勝ちして下さい。

→ 解答 →



【問3：黒先】四追い勝ちして下さい。
禁手を打たないようにします。

→ 解答 →



【問4：黒先】四追い勝ちして下さい。
 黒の長連は禁手ですが、五と同時であれば五が優先されます。

→ 解答 →

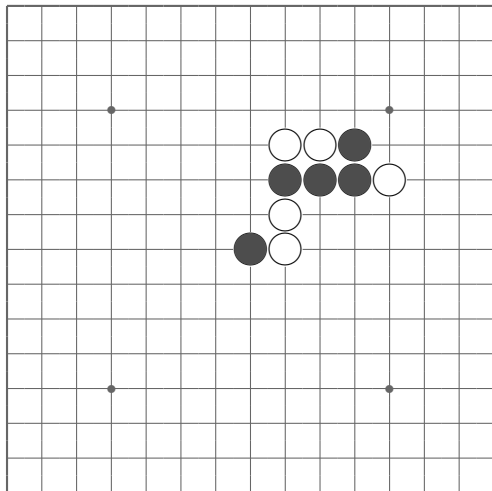
2.4 何回かの三の後に四三を作る

この節では、三を何回かヒイて四三を作る練習をします。四三を作る直前は四の連続かもしれません。4章で更に高度な勝ち方を学びますが、三の連続で勝ちを導くのは、四追い勝ちと同様に連珠の勝ち方の基本です。

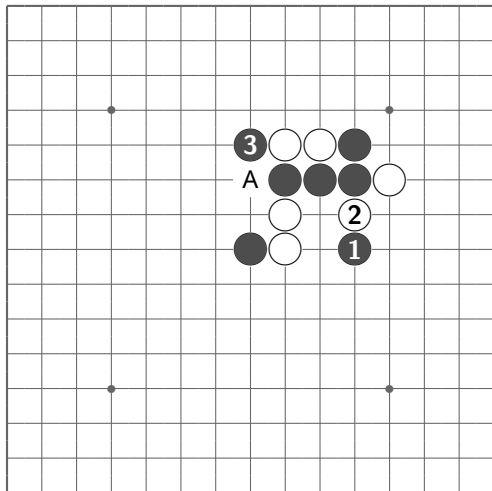
三の止め方は複数あり、止め方に応じて異なる勝ち筋を用意する必要があることもあり^{*15}、必要な読み^{*16}の量は増えます。まずは短い手数の問題から始めて、読み切れるように訓練しましょう。三や四等^{おいづ}の追い手^{おいが}（追い手については4.4節参照）の連続で勝ちに導くことを追詰めあるいは追勝ちと言います。

^{*15} 相手が四ノビできるのであれば、四ノビされた場合にも注意を払う必要があります。

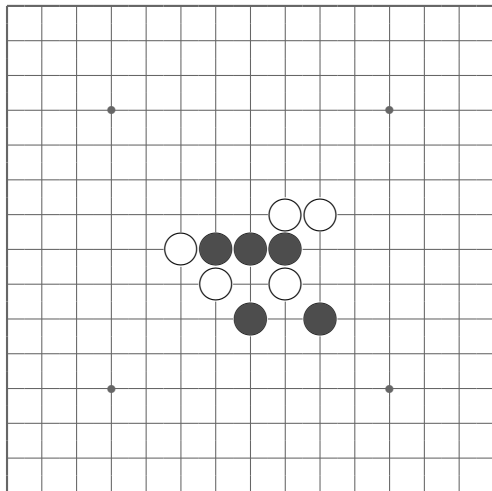
^{*16} 局面の進行を頭の中で予想することです。読みによって今後の進行を完全に把握することを読み切ると言います。



【例：黒先】三を何回かヒイて勝って下さい。

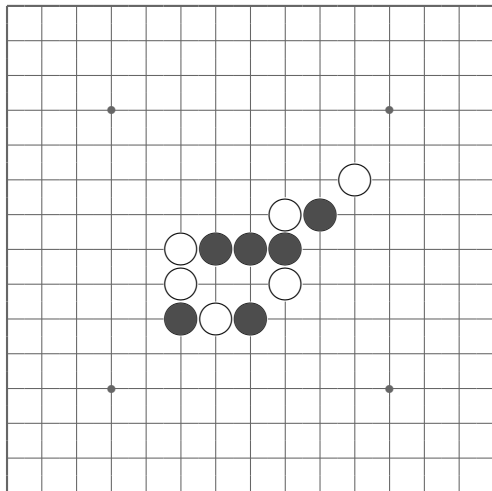


【例：解答】黒 1, 3 とトビ三を 2 回
ヒイて、次に A で四三勝ちです。白
4 で三を作られても構わず四三を作
ります。白が 2, 4 でどこに止めて
も同じ結果になります。



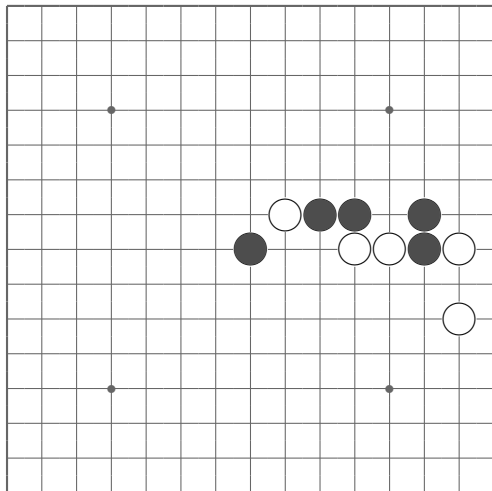
【問 1 : 黒先】勝って下さい。手順は重要です。

→ 解答 →



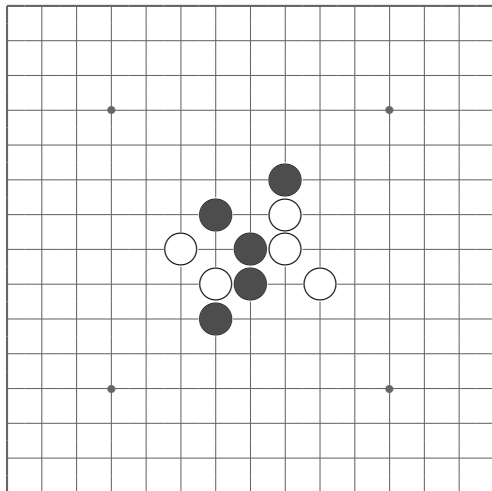
【問2：黒先】白のノリ手がありそうですが、勝って下さい。

→ 解答 →



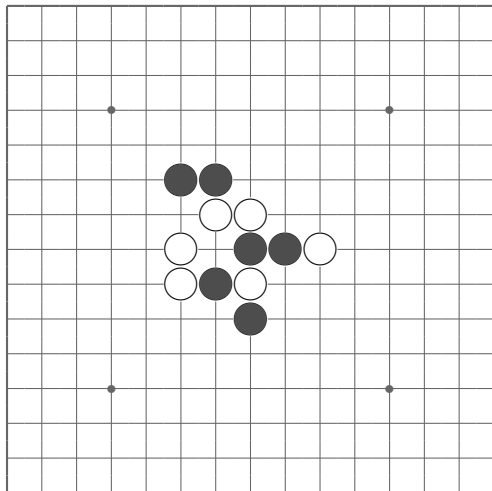
【問3：黒先】勝って下さい。

→ 解答 →



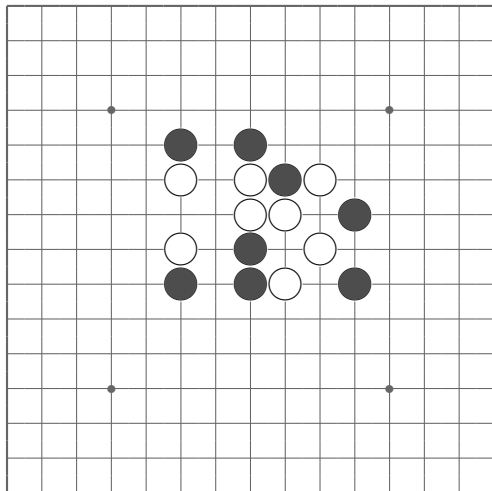
【問4：黒先】勝って下さい。相手の止め方に応じて次の三を変えます。

→ 解答 →



【問5：黒先】勝って下さい。絶対止めとなる三をヒイて、反対側に四三を作ります (問6 もそうです)。

→ 解答 →



【問 6：黒先】勝って下さい。やや複雑な局面ですが、実戦的とも言えます。盤面全体を見てどこに三をヒイていけるかを検討して下さい。

→ 解答 →

2.5 [コラム] うっかり連珠

おっちょこちょい同士の熊さん(黒)と八つぁん(白)が連珠をしています。ふと気付くと次のような状況になっていて、2人が口論しています。どちらが正しいでしょうか、あるいは2人とも間違っているのでしょうか。

1. 熊：あれ、いつの間にできたんだろう。ここに黒石が5個並んでいるよ。だったら俺の勝ちだ。

八：本当だ。でもその時に言わないから5個並んでいてももう有効期限が過ぎていて無効だよ。続けて打とう。

2. 八：あっ、ちょっと打つのを待って。今気付いたけれどあんたは三々を打ってたみたいだ。ここに三々の禁手があるよ。

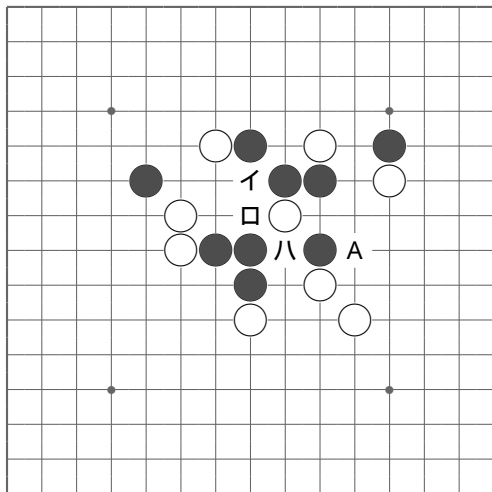
熊：確かに三々らしいのがあるけど、同時にできたとは言えないよね。あんたは両方を止められないようだから俺の勝ちだ。

3. 八：あれ、ここに黒石が6個並んでいる。長連禁であんたの負けだ。
熊：あっ、ばれたか。でも数手前に作ったその時に気付かないあんたが悪いんで、もう無効だよ。続けて打とう。
4. 熊：あーあ、四三を作られてしまった。はい、負けました。
八：さすが潔い熊さん、四を止めると達四なんだけどね。逆転勝ちだ。
熊：えっ、じゃ達四にしてと。はい、俺の勝ちだ。
5. 熊：盤が一杯になってきたけど、次の手で五連だ。えいやっと、パチッ。
八：おいおい、あんまり強く打つからまわりの石が随分飛び散っちゃったよ。元に戻せないじゃないか。しょうがない、最初から指し直した。
熊：俺の勝ちだったのは分かってたくせに。俺の勝ちだ。
6. 熊：どうも白っぽいと思ったらやっぱり白石が黒石より1個多い。どこかで2回続けて打ったな。あんたの反則負けだ。
八：確かに白石が多いけど、反則はしてないよ。不思議だ。ここまで打ったんだからあんたが1回パスしたことにして続けるしかないよ。

縁台連珠のようなので、硬いことは言わずに仲良く譲り合うのも 1 つの方法でしょうが、頑固者でもある熊さんと八つぁんなので、公式ルールではどうなっているかを教えて参考にしてもらいましょう。

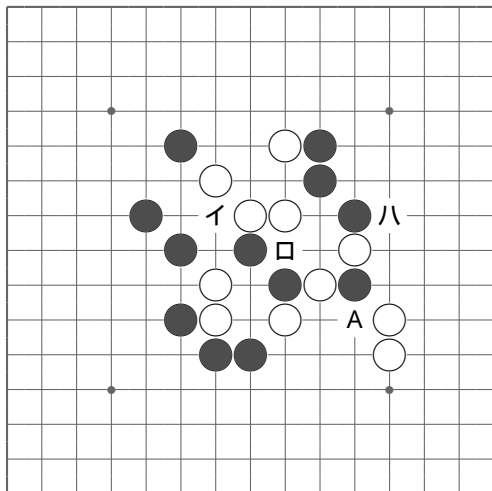
2.6 本章にある問題の解答

2.1 節 (三と四を同時に複数個作る) 問題の解答



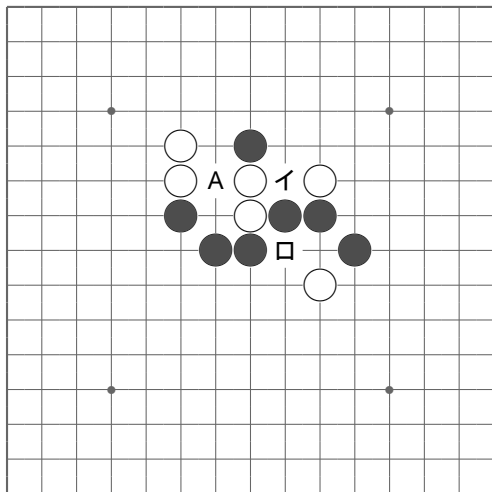
【問1：解答】黒Aで四三勝ち。イは横が長連筋の夏止めで三でなく、ロは斜めが既に止められていて三でなく、ハにも三はありません。

[← 問題に戻る ←](#)



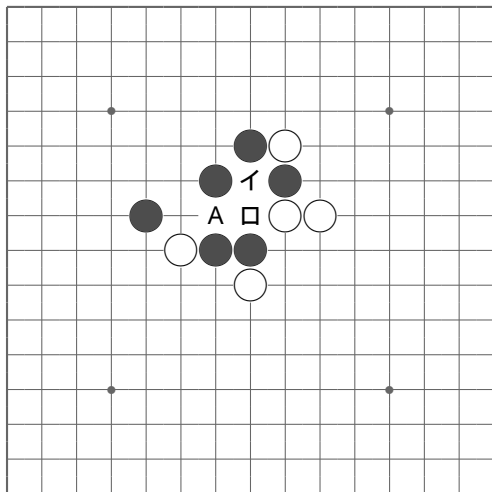
【問2：解答】白Aで四三勝ち。白は長連でも勝ちですので、Aが四と三を作っています。イは横が夏止めで三でなく、口やハは縦が三ではありません。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】白Aで四々勝ち。黒はイと口のどちらに止めても四ができますが、白は先に五を作ることができます。『四々にノリ手なし』の格言があります。

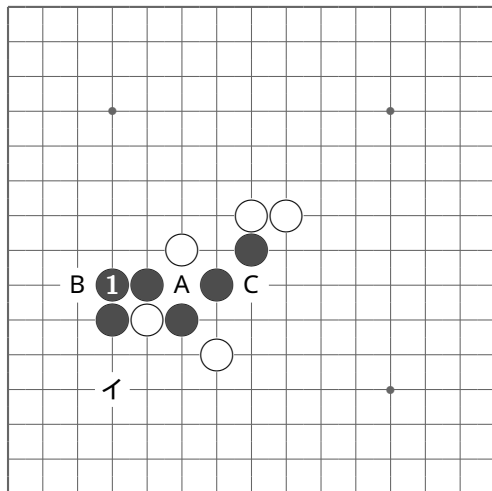
[← 問題に戻る ←](#)



【問4：解答】白Aで三々勝ち。黒はイあるいは口と三で止めることができますが、間に合いません。四で対抗する手段が黒になれば、白は三々で勝つことができます。

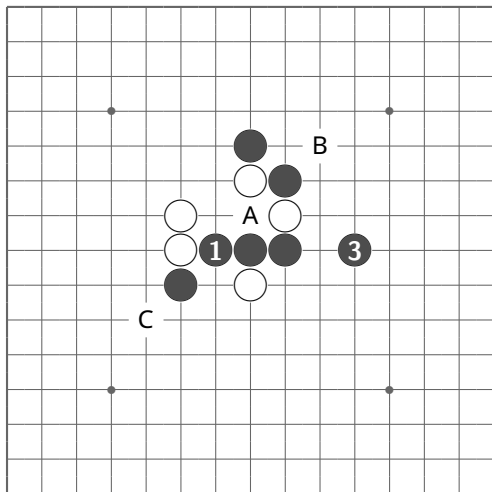
[← 問題に戻る ←](#)

2.2 節 (2 手で四三を作る) 問題の解答



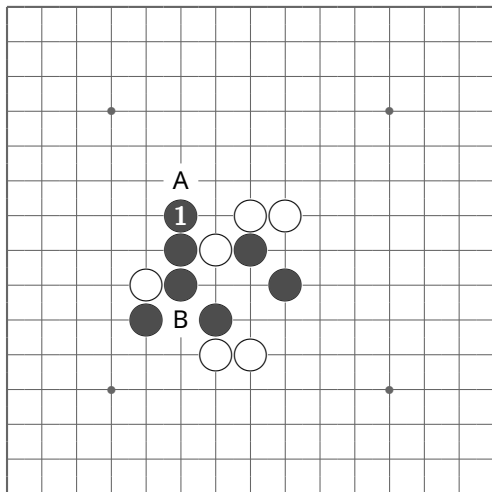
【問 1：解答】黒 1 と三を作り、白が A, B, C のどこに止めても次に黒イで四三です。白 A の止めで白に三ができますが、構わず四三を作ります。

[← 問題に戻る ←](#)



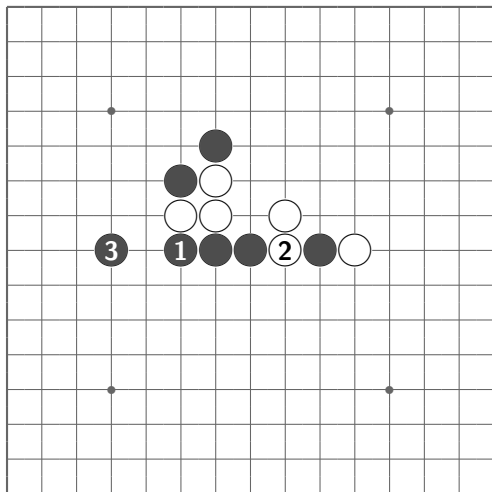
【問2：解答】黒1と三を作り、白がA, B, Cのどこに止めても次に黒3で四三です。初手で3は、三々の禁手です。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 3：解答】黒 1 と三を作り、白が A と止めれば黒 B と、白が B と止めれば黒 A と、止められた反対側に四三を作ります。すぐに A や B に打つのは、三々の禁手です。

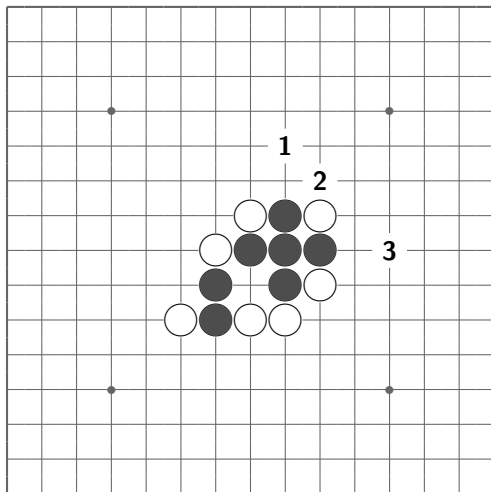
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】黒は 1, 3 と四の連続で四三を作ることができます。白には三がありますが、四を作っているのであれば気にする必要はありません。

[← 問題に戻る ←](#)

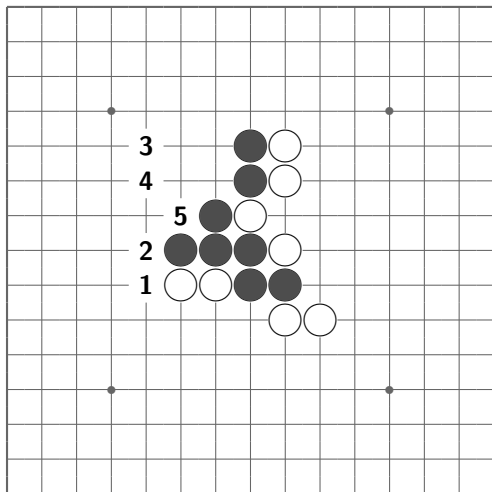
2.3 節 (四の連続で四三を作る) 問題の解答



【問1：解答】黒(1 2 3)の四追い(番号が規則的なので、“1～3の四追い”とも書けます)で四三勝ちです^{*17}。別の順序でも構いません。実戦でも現われやすい形です。

[← 問題に戻る ←](#)

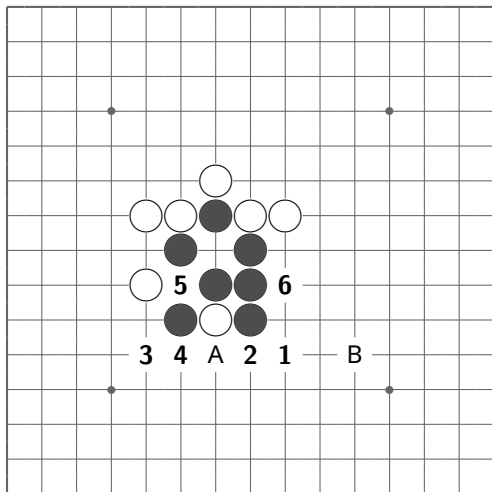
^{*17} 四の止め方は1通りですので、防ぎ手は省略し、攻め手の四の場所のみを1, 2, 3, ... と示しています。



【問 2：解答】黒 1～5 の四追いで四三勝ちです。1, 2, 3 の順序は任意です。

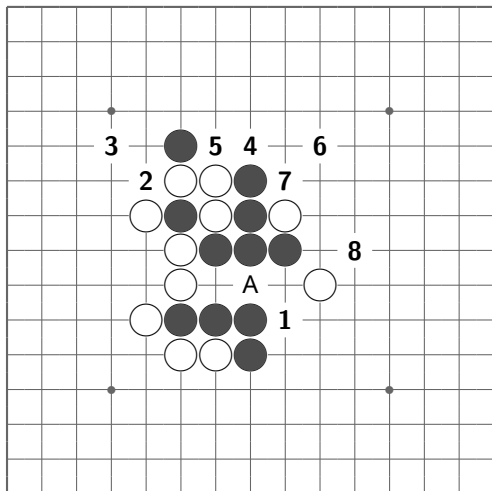
長い四追いではありませんが、最後にできる四三が見えにくい例になっています。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 3：解答】黒 1～6 の四追いで四三勝ちです。(1 2 3 A B 6) の四追いは、A に黒石が置かれるため、最後の 6 が四三々の禁手になります。

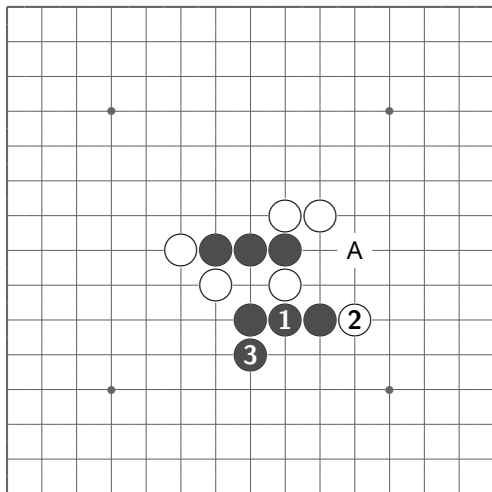
[← 問題に戻る ←](#)



【問4：解答】黒1～8の四追いで四三勝ちです。黒1の'三'はAに打てないので否三ですが、黒2後のAは五長連の黒勝ちなので、2は立派な四です。

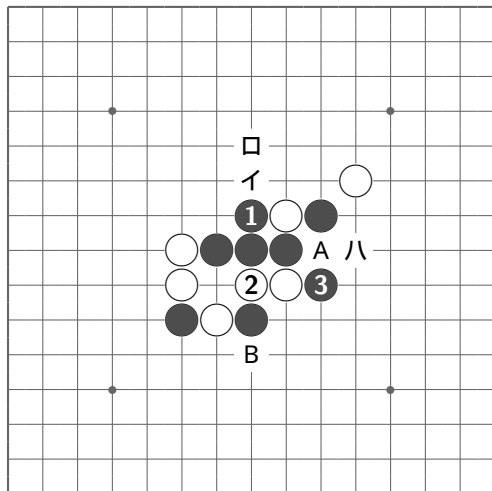
[← 問題に戻る ←](#)

2.4 節 (何回かの三の後に四三を作る) 問題の解答



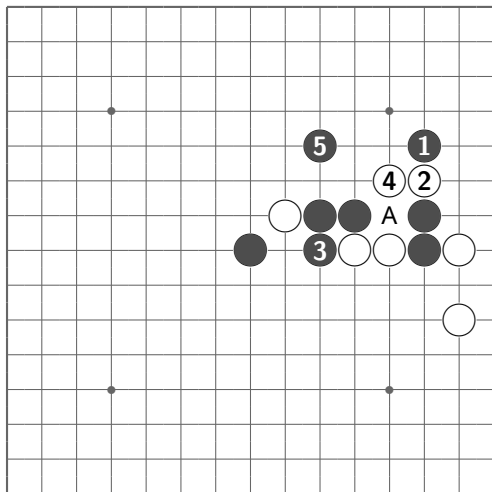
【問1：解答】黒3後Aの四三勝ち。
2で反対も同じです。手順を変えて
初手で黒3とすると、白に三で止め
られて失敗です。

← 問題に戻る ←



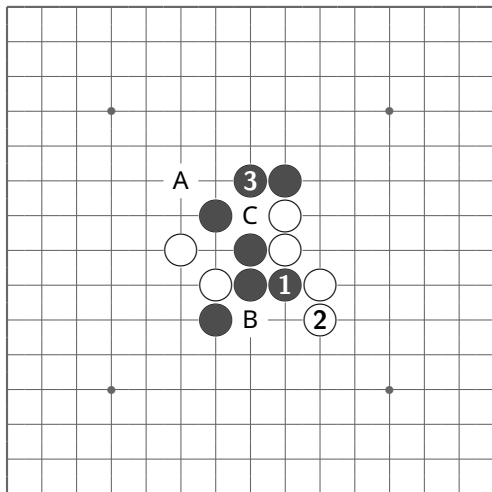
【問 2：解答】黒 3 後 A の四三勝ち。
 白 2 で三ですが、それを止める黒 3
 も三で次に四三です。2 で B も三で
 すが、(イロハ) の四追い勝ちがあり
 ます。

[← 問題に戻る ←](#)



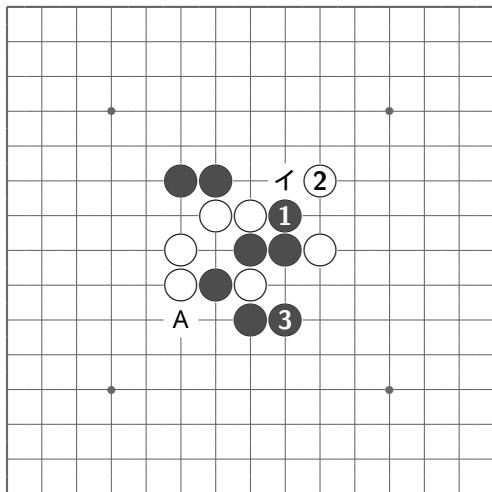
【問3：解答】黒5後Aの四三勝ち。
2や4で他にも同じ。トビ三の連続で
少し長めになりましたが、盤に並べ
て解くことから始め、読み切れるよ
うにしましょう。

[← 問題に戻る ←](#)



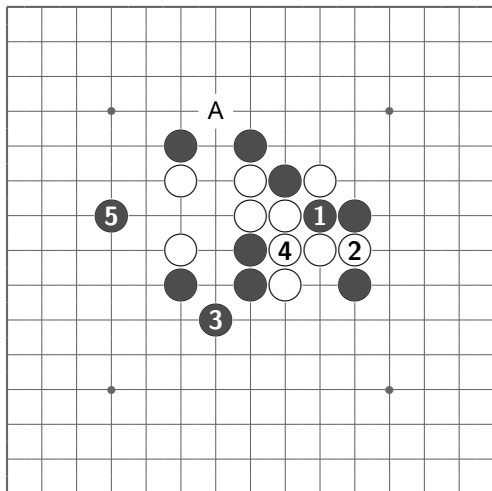
【問4：解答】黒3後Aの四三勝ち。
2でAは、B後2の四三勝ち。相
手の防ぎ方に応じて次の攻め方が変
わることはよくあります。初手でB
やCは、白に三で止められます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】黒3後Aの四三勝ち。
 2でAは、黒(2イ)で四三勝ち。問
 2でもありましたが、ある防ぎ方が
 三であっても四追い勝ちが残ってい
 れば、その防ぎ方についての読みを
 終えて構いません。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 6：解答】黒 5 後 A の四三勝ち。2 反対は 2 の四三勝ち。4 他は図と同じ。ぐるっと一周するように三をヒイて勝ちます。実戦でも随分離れた所にある勢力を別の場所に波及させて勝ちを作ることよくあります。

[← 問題に戻る ←](#)

2.5 節 (うっかり連珠) の口論へのアドバイス

1. いつできたかは不明ながら、この時点で盤上に存在する黒の五連が証明されたので、黒勝ちの終局となります。
2. 四々や三々の禁手の指摘は、白が次の着手をする前にしなければなりません。着手後の指摘は無効で、対戦はそのまま続行されます。
3. 白はどの時点でも長連禁を指摘して白勝ちとできます。たとえそれが黒のミスで五連から長連にしたものでもです。
4. 投了の意志表示は盤面の状況より優先されます。
5. 公式戦では審判がいて、復元できない状況を作った人を審判の責任で負けにすることがあります。あるいは対局を無効にすることもあります。
6. どこかの時点で正しい局面でなくなり復元できなくなったとみなされ、対局は無効となります。

3 防ぎ方の基本-1：三の止め方

攻めの第一歩は三や四で、相手もそのように考えて攻めてきます。勝つためには負けてはいけませんので、相手の三や四をうまく止めて勝たせないようにします。四の止め方は1種類ですので考えるまでもありません。そこで、まず知るべき防ぎ方は三の止め方です。

三を止める方法は通常2~3通りあります。その止め方によっては簡単に相手に勝たれてしまうことがあります。トビ三は必ず中に止めると決めている方は正真正銘の初心者です。まずは2~3通りある止め方を確認し、簡単に勝たれてしまうことのないよう、どこが良いかをしっかり検討しましょう。

防ぎとしては弱い止め方であっても、それが自分側の三や四になるものであれば、話は変わってきます。相手に逆に止めさせることになれば、一手の余裕ができ、より強力な防ぎにまわったり、あるいは攻めに反転して勝ちにまでもっていけるかもしれ

ません。

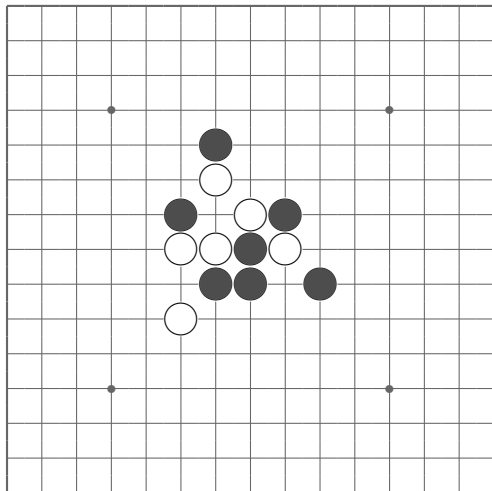
自分側に四を作る場所があれば、三を止める前に四ノビができます。防ぎに四ノビが役立つ可能性があれば、その四ノビも考慮します。四の連続で三を止められるかもしれません。白の場合には、四ノビを使って禁手筋にして三でなくしてしまい、それ以上止める必要がない状態にできることもあります。

どのように止めても相手に勝ちがなく防ぎとしては大差がないような場合であっても、どこに止めるのが最善かは考えてみるようにしましょう。防いだ石がその後の自分の攻めに役立つ度合いは違っているものです。

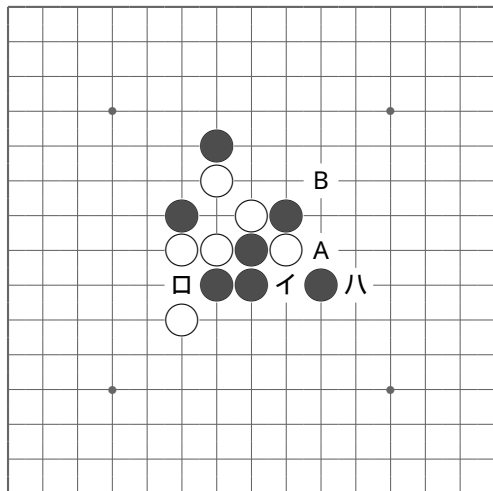
単に“三を止める”といっても、状況によっては難しい判断を要求されます。本章は、上に述べた観点から三の止め方を学んでいきます。

3.1 簡単に負けてしまうことのないように三を止める

三の止め方は2~3通りあります。相手の勝ちが確定した後であれば別ですが、どこに止めても同じということは稀で、止め方によってはすぐにあるいは簡単に負けになることの方が普通です。止めた後の相手の狙いを読み取るようにして、少なくともすぐに負けになることのない止め方をしましょう。

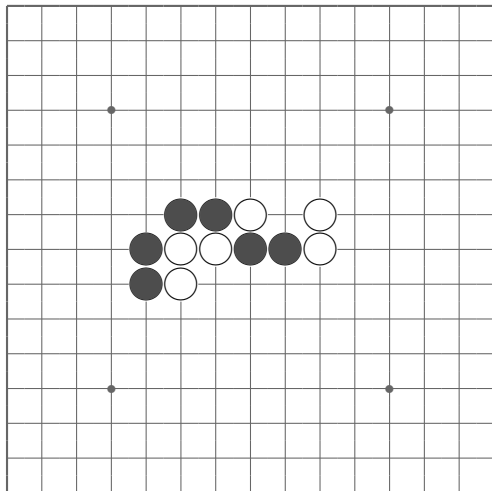


【例：白先】黒にトビ三があります。
この三を止める点をすべて挙げ、ど
こが最善かを考えて下さい。



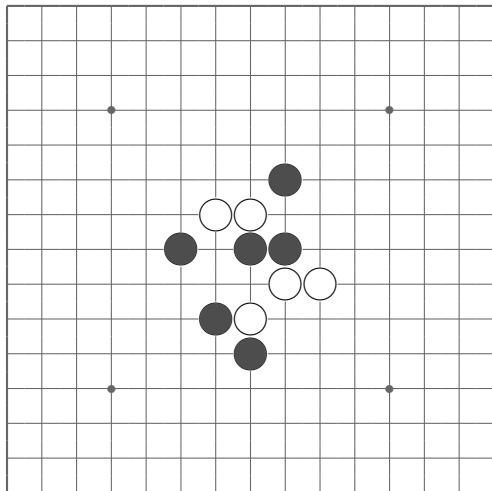
【例：解答】黒のトビ三を止める点
はイ、口、ハの 3 ヶ所です。中止め
の白イは、相手に四を作る場所を
残さないで、よく使われる方法で
す。しかしこの図で白イだと、黒は
A のトビ三後に B と四三を作ります。
白口は止めながら三を作ります
ので、良い手であることも多いので
すが、ここでは黒に (ハ A B) の四
追い勝ちが残ります。

正解は白ハと右側に止める手で
す。これで黒にはすぐの勝ちがなく、
これからの勝負となっています。



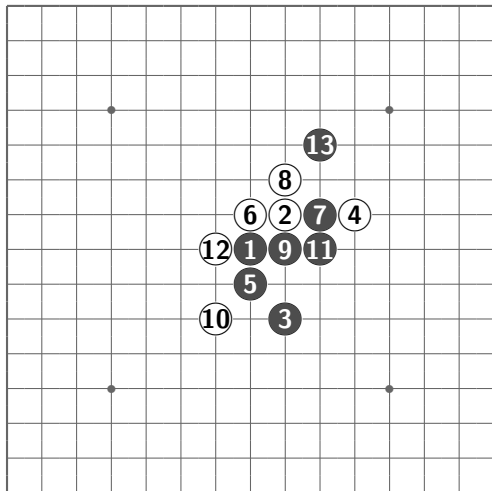
【問1：黒先】白の三を止めて下さい。

→ 解答 →



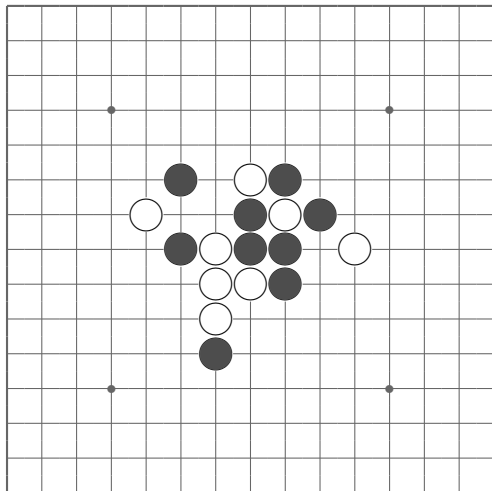
【問2：白先】黒の三を止めて下さい。

→ 解答 →



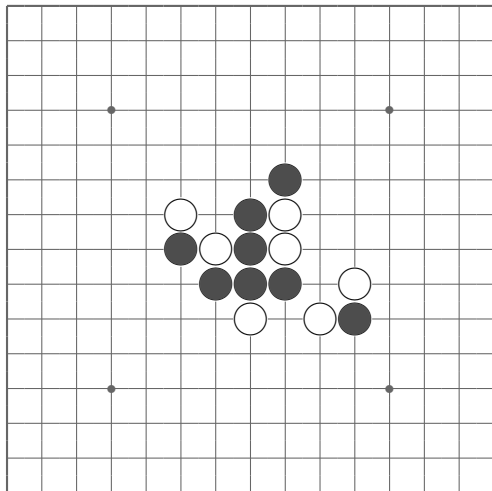
【問 3：白先】黒 13 でできた三を止めて下さい。

→ 解答 →



【問5：白先】黒の三を止めて下さい。

→ 解答 →



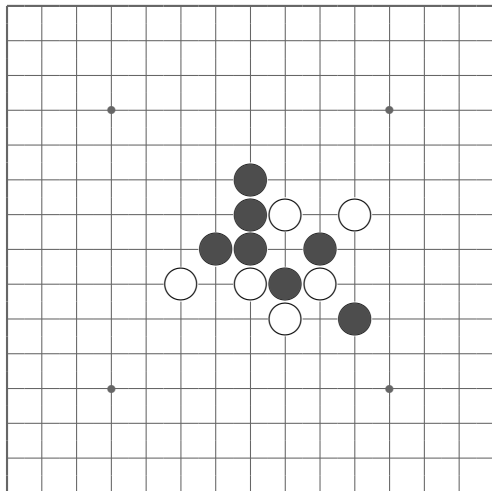
【問6：白先】黒の三を止めて下さい。

→ 解答 →

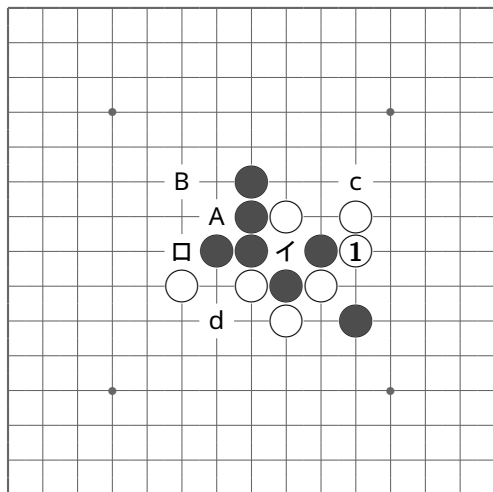
3.2 ノリ手で三を止めて先手を取る

相手の三や四等を防いだ手が逆に三や四等になっている場合、それをノリ手と言います。相手に防ぎを強要し相手の攻めを中断させるという良い効果を得ることが多くあります。先手を取って*¹⁸防ぎから逆に攻めに転じようとする時、あるいは一旦相手に防がせ改めて強力な防ぎを打つ時、等でノリ手を使います。ただし、先手を取らずにじっと強く防ぎつつ勢力を蓄える場合のように、ノリ手で防ぐことが必ずしも最善でない場合もあります。問題図にはそのような場合も含まれています。

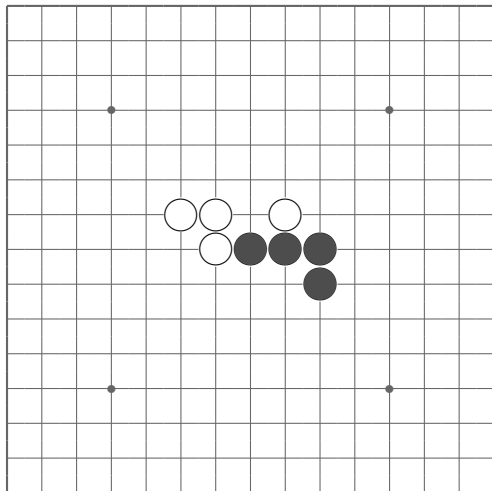
*¹⁸ 黒を持つ側を“先手”と言いますが、時には“先手を取る”という表現で新たな戦いの場に先着できる側のことを言います。逆の表現は“後手を引く”です。



【例：白先】黒の三を止めて下さい。

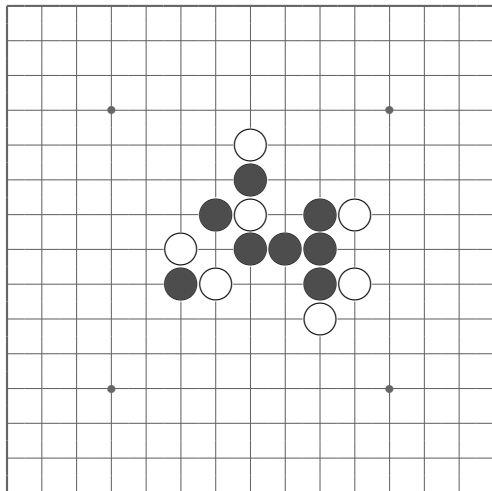


【例：解答】白 1 と三で止めます。
 白イと止めると黒 A から、白口と
 止めると黒 B からの攻めがありま
 す。白 1 は黒の勢力の反対側を止め
 ていて防ぎとしては弱いのですが、
 三のノリ手なので先手を取ることが
 でき、次に c あるいは d からの攻め
 を見せて白の勝勢になります。



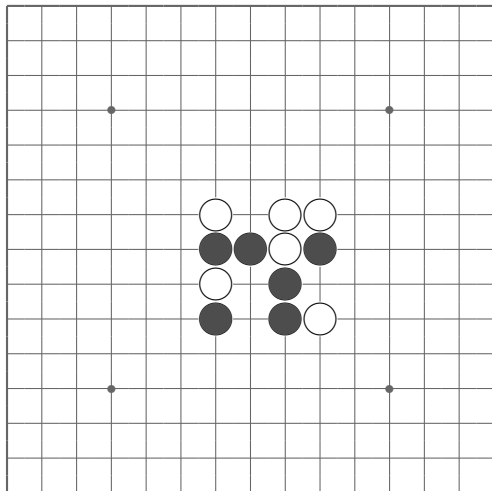
【問 1：黒先】白の三を止めて下さい。先手を取れるように打ちます。

→ 解答 →



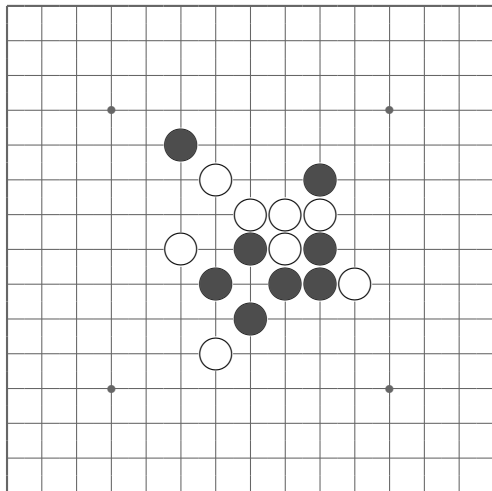
【問 2：白先】黒の三を止めて下さい。正解以外は黒に簡単に勝たれます。

→ 解答 →



【問3：黒先】白の三を止めて下さい。
3ヶ所とも有力そうに見えます。

→ 解答 →



【問 4：黒先】白の三を止めて下さい。三を止めた後のことも考えて止める方向を決めます。

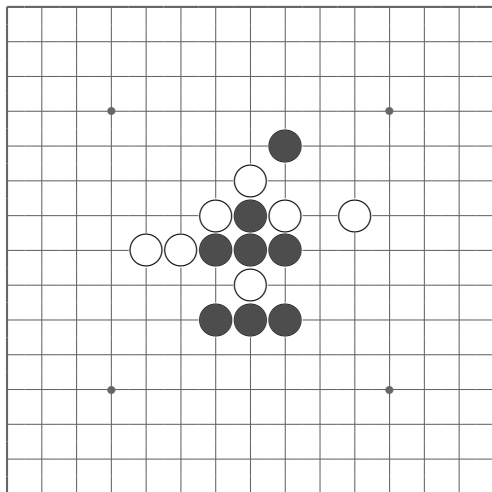
→ 解答 →

3.3 三を止める前に四ノビを検討する

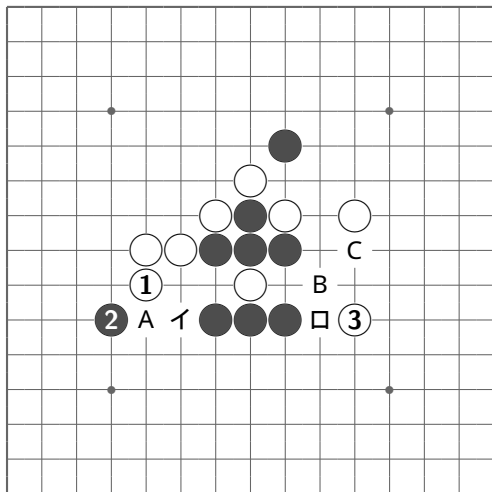
相手に三があっても四ノビは可能です。何回かの四ノビをすることで三を止められるのであれば、先手を取って攻めにまわることができるかもしれません。ただし、その方法ができるとしても、常に最善とは限りませんので、優劣の比較検討は必要です。

白を持って戦っている場合、相手の攻め筋に何らかの悪い影響（白には良い影響）を与えるように、四ノビして望みの場所に黒石を打たせることがあります。例えば、止めるべき三を長連筋に入れて三でなくしたり、達四にする場所を四々禁等の禁手の点（禁点）にして打てなくすることがあります。

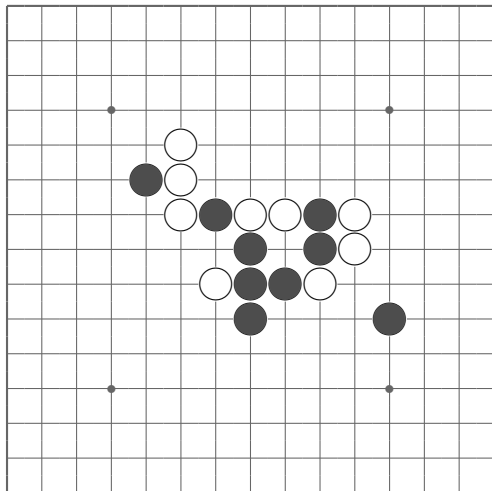
直接三を止める手を考えるとともに、四ノビをする手がある場合には四ノビの効果も検討してみましょう。



【例：白先】黒にはいくつかの勝ち筋があることに注意して、黒の三を止める方法を考えて下さい。

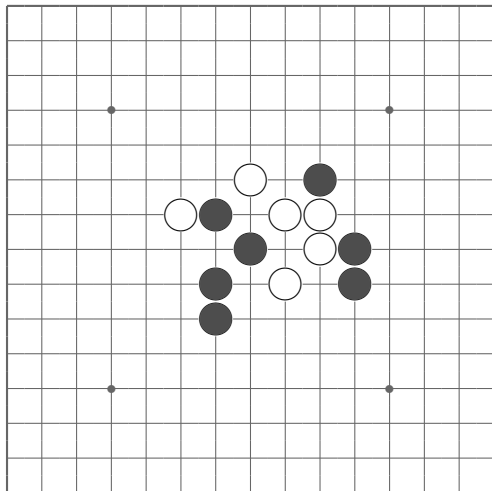


【例：解答】白 1 の四ノビ後に白 3 と長連筋の夏止めの形で止めます。これで黒の追詰めは消滅し、白の打ちやすそうな局面です。黒の三をイや口に止めるのは、3 や A の点に黒の四三が残ります。1 の四ノビ後の口は、黒 B 後に C の四三です。



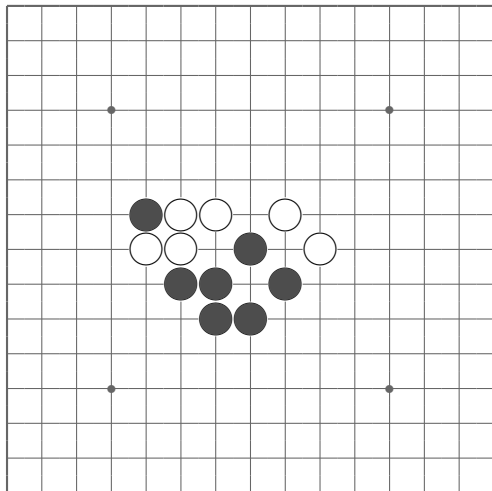
【問 2：黒先】白に三があり、素直に止めると負けそうです。

→ 解答 →



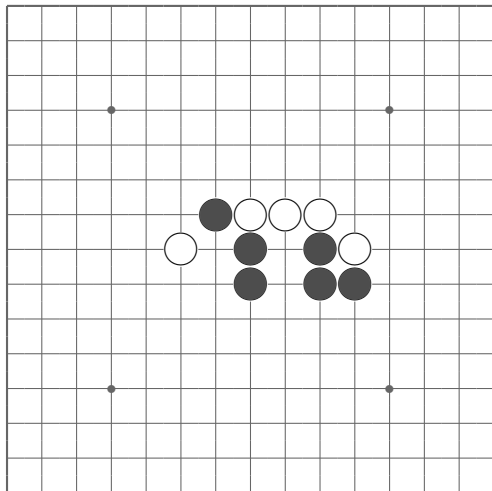
【問 3 : 白先】黒に三があります。

→ 解答 →



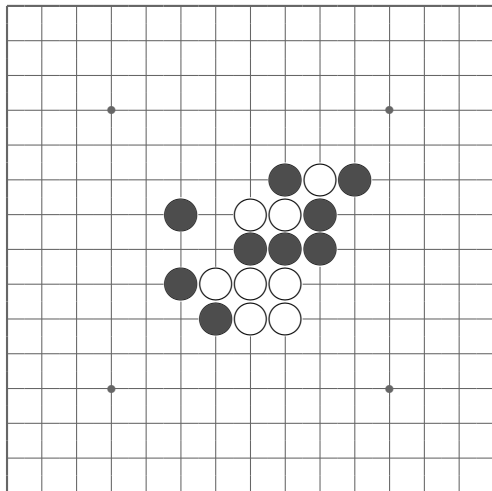
【問４：白先】黒に三がありますが、
勝勢に導いて下さい。

→ 解答 →



【問5：白先】黒に三がありますが、優勢に導いて下さい。

→ 解答 →



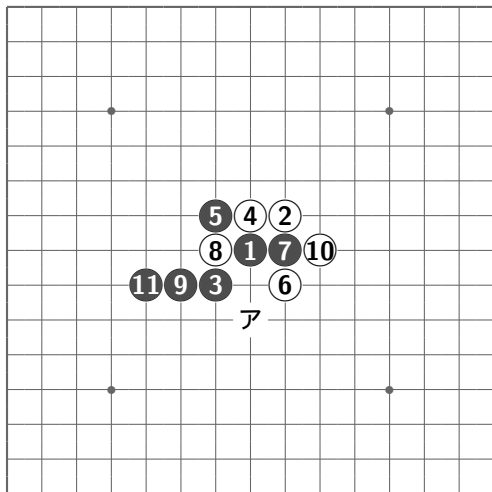
【問6：白先】白は黒の三を止めるだけでなく、勝勢にもっていけます。

→ 解答 →

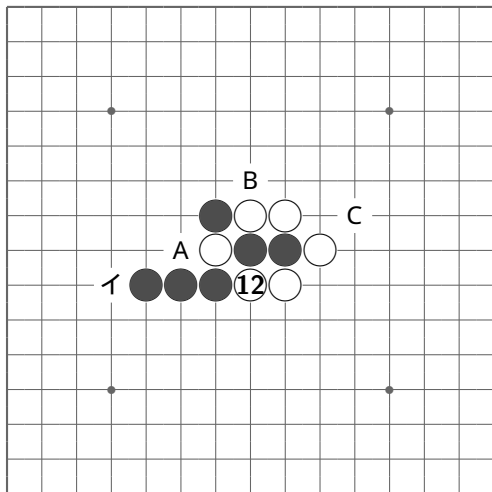
3.4 今後の展開を見越して三を止める

ある止め方以外だと相手が簡単に勝ってしまう、あるいはある止め方をすると自分側が勝勢になる、と分かれば、三の止め方は必然的に決まってきます。これまでに見てきた三を止める多くの例はそうでした。

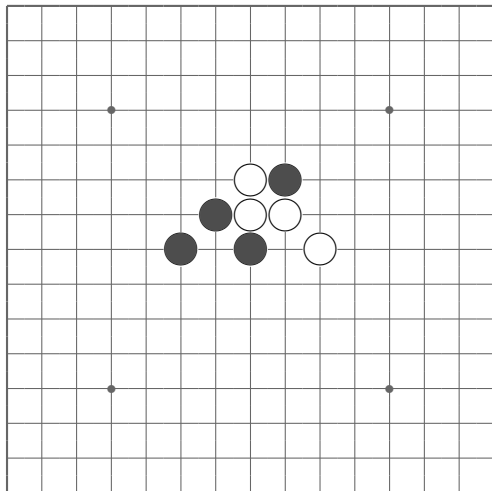
本節ではそのような明確な判断が難しい場合の三の止め方について検討します。[3.2 節](#)の問 3 も本節の内容に近い例ですが、今後の展開を予想して最も効果的な石の位置を選ぶという有段者にも難しい判断が要求されます。内容は高度になりますので、いったん本節を飛ばして後で見てもよいでしょう。



【例：白先】黒 9 は多くの場合アに打たれます。図の黒 11 の三をどこに止めますか。夏止めは考えにくいところなので、右でしょうか左でしょうか。

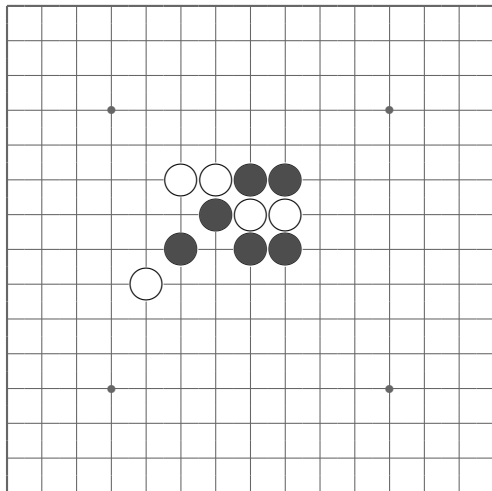


【例：解答】白は図の 12 と右に止めて勢力を増強します。白がイでも 12 でも黒は A から攻めたいところですが、白 B で続きません。そこで黒は例えば B の三をヒイてから C 等を守りにくるでしょうが、その時に黒の三を止める白石が 12 にあれば優勢に攻め続けることができます。



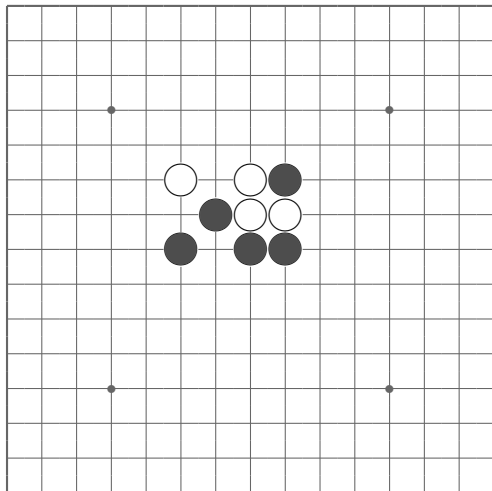
【問 1：黒先】黒は白の三をどちらに止めるのが良いでしょうか。

→ 解答 →



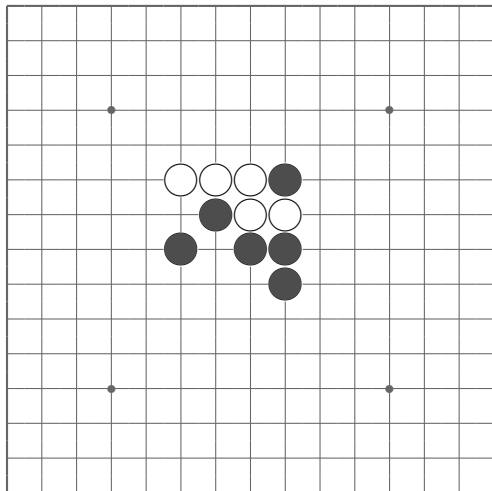
【問 2：白先】白は黒の三をどこに止めますか。

→ 解答 →



【問 3：白先】白は黒の三をどこに止めますか。

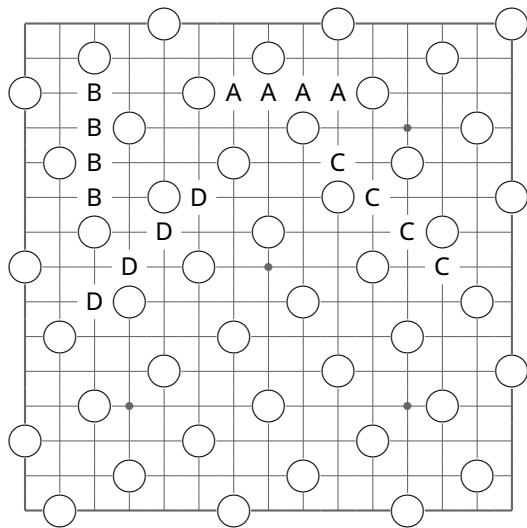
→ 解答 →



【問 4：白先】似た図が続いていますが、白は黒の三をどこに止めますか。

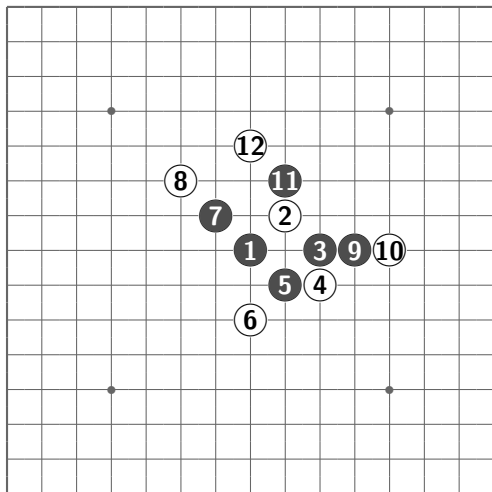
→ 解答 →

3.5 [コラム] 桂馬の網

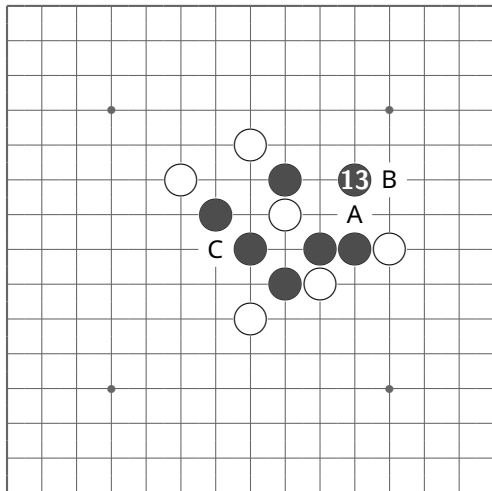


左図のように、隣り合う石を
けいま
 桂馬の関係で配置すると、相手は
 A～Dのように縦・横・斜めのどの
 方向にもその中に四は作れますが五
 を作ることはできません。この配置
 を桂馬の網と呼び、囲むように広く
 このように打つと相手は勝ちづらく
 なります。

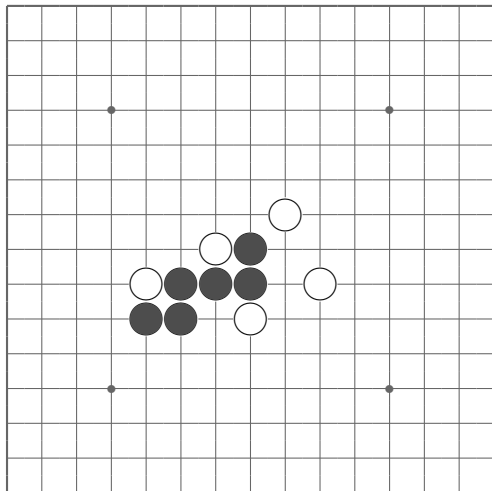
桂馬の網は防ぎとしては強くても、攻めるためには一手を追加する余裕が必要です。勝つためには、桂馬の網を広く作ろうとするだけでなく、攻めに転ずる機会をうまく捉える必要があります。逆の立場では、桂馬の網を作られそうになった時、タイミング良く網の一部となる点に先着すると好手になります。



【例：黒先】白は一貫して桂馬の網を完成させようとしているようです。黒の次の一手はどこが良いでしょうか。

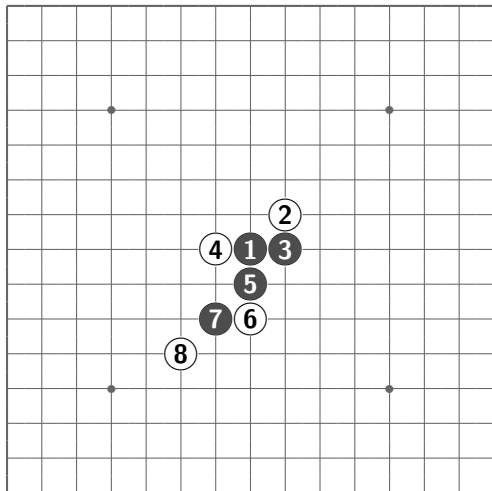


【例：解答】黒 13 と勢力を補強し
 つつ桂馬の網を破る手が好手です。
 'A 後 B の四三勝ち' や、再び桂馬の
 網を破る C からの引き出しを見て、
 黒の優勢となります。



【問 1：白先】防ぎの手としてはどこが良いでしょうか。

→ 解答 →

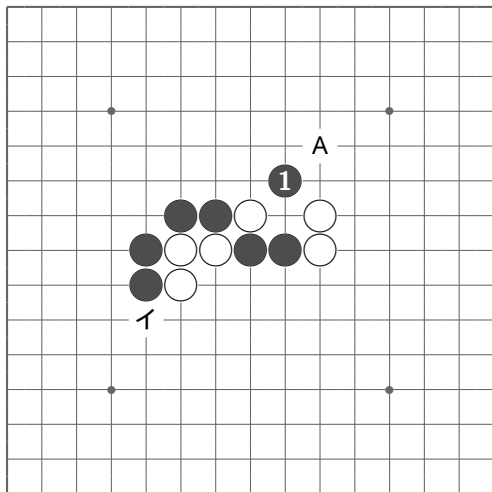


【問 2：黒先】定石手順です。黒は次にどこに打つのが良いでしょうか。

→ 解答 →

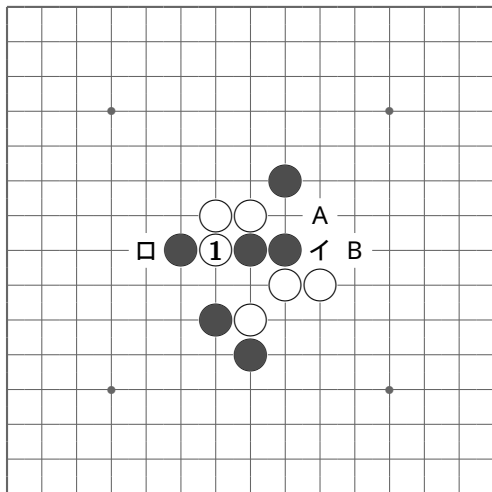
3.6 本章にある問題の解答

3.1 節 (簡単に負けてしまうことのないように三を止める) 問題の解答



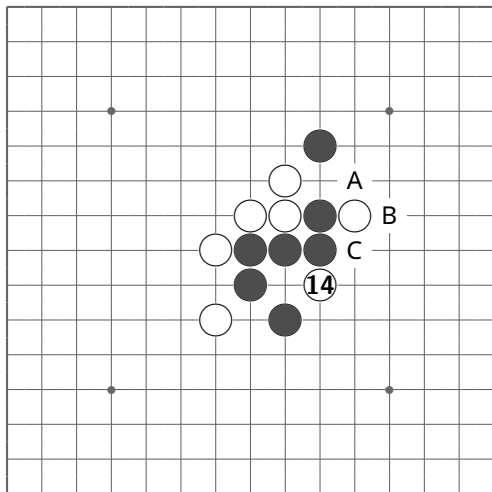
【問 1：解答】黒 1 と止めます。黒
イと止めると三ができますが、白 A
と四三を作られます。

← 問題に戻る ←



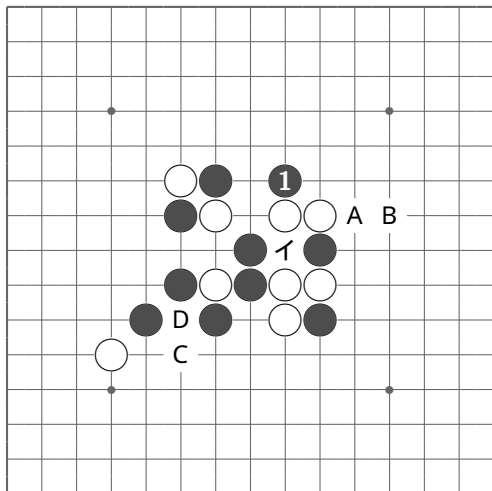
【問 2：解答】白 1 と止めます。他の止め方だと簡単に負けてしまいます。白イは三ですが、黒口と四三を作られます。白口だと、黒 A 後 (イ B) の四追いで四三を作られます。

[← 問題に戻る ←](#)



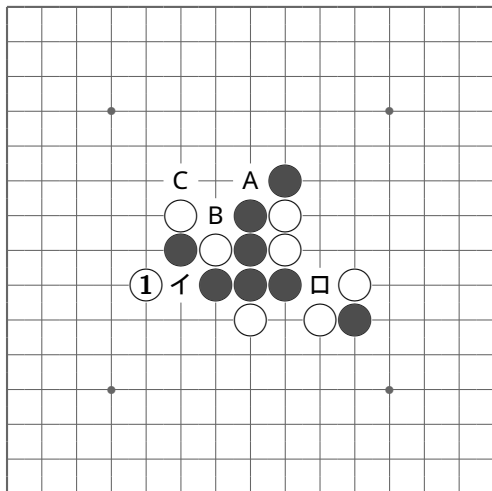
【問3：解答】白14と止めます。他の止め方だと、黒はA・BとヒイていってCの四三勝ちです。より簡略には、Bと打ってAまたはCで四三になります(4.3節で学ぶ両ミセ手です)。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】白には三だけでなく (A B) の四追いもあります。三を止めつつ四追いをノッている黒 1 が絶対です。黒イは三で (C D) の勝ちを狙うものですが、(A B) を防いでいません。

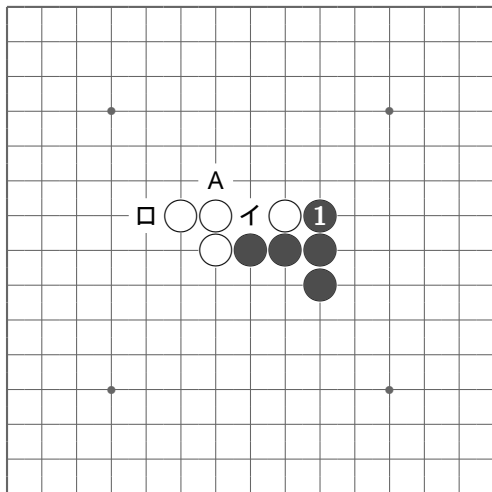
[← 問題に戻る ←](#)



【問 6：解答】白 1 と夏止めで止めます。白イだと黒に A の四、B の三とされて C に四三を作られます。白ロだと黒は (1 A) の四追いです。

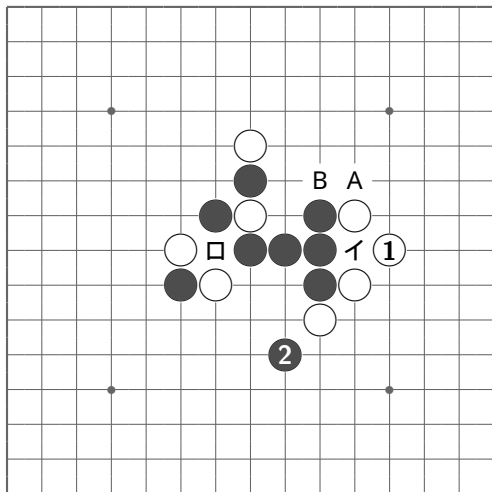
[← 問題に戻る ←](#)

3.2 節 (ノリ手で三を止めて先手を取る) 問題の解答



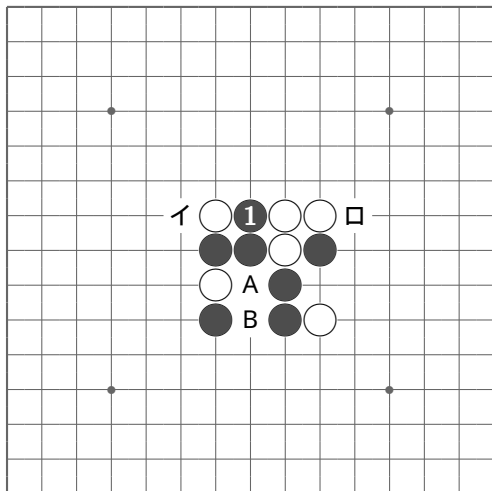
【問 1：解答】黒 1 とこちらの三で止めれば、先手を取り攻めに転じることができます。黒イも三ですが、それを止める白 A も三です。黒がイあるいは口に止めた局面は、[5.2.1 節](#)用の白勝ち練習問題になります。

[← 問題に戻る ←](#)



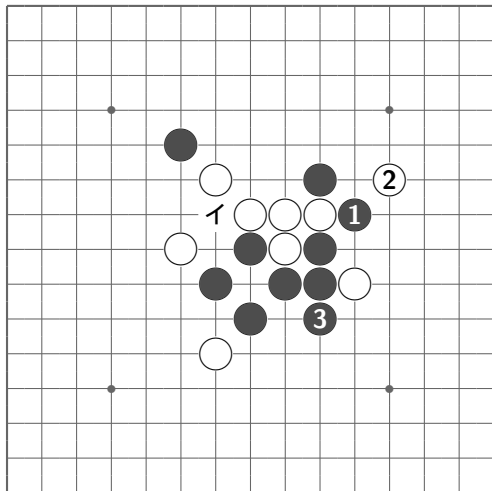
【問2:解答】白1と夏止めで三を止めつつ三を作ります。黒2は絶対ですが、これからの勝負となります。白イや口で三を止めると、黒Aと三をヒカレBの点が四三となります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒1とじっと中に止めておいて勢力を増強するのが正解です。イやロは三なので先手を取れますが、白に急所のAやBに打たれると黒は次に打つべき適当な手がありません。

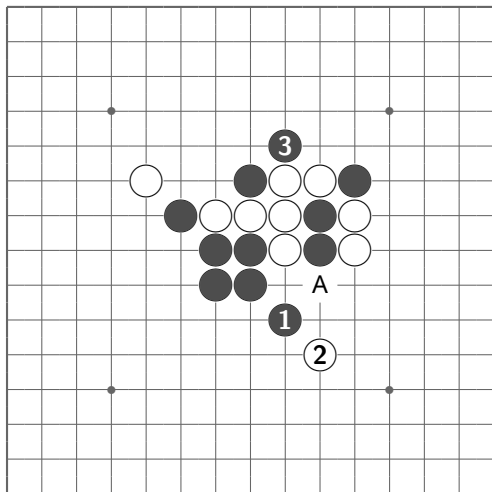
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4： 解答】黒 1 と右から四で止め、その後 3 とこちらに三をヒキます。白イの四で止められることは承知の上の好手で、これで黒勝ちが見えてきます。白の三を黒イと三で止めると、白は急所の 3 に防ぎます。

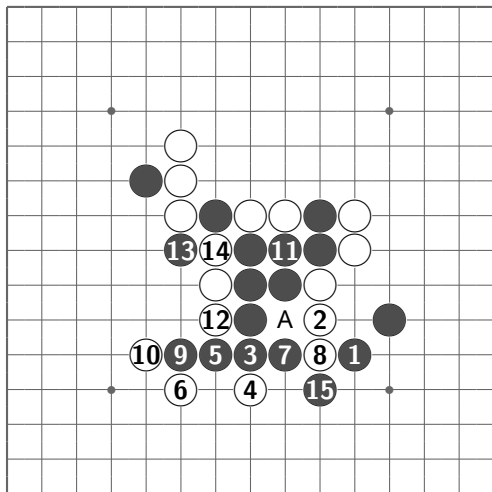
[← 問題に戻る ←](#)

3.3 節 (三を止める前に四ノビを検討する) 問題の解答



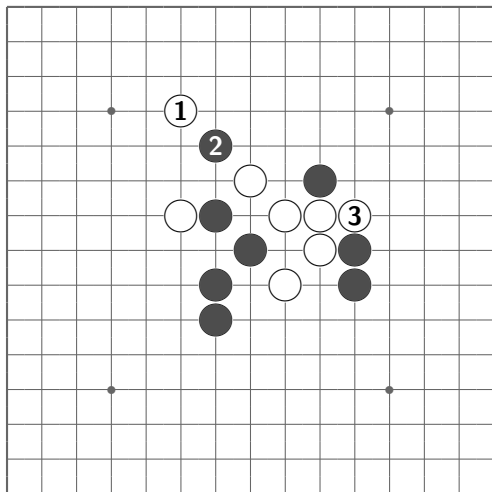
【問1:解答】黒1と四ノビしてから3と四三の焦点を止めておけば、これからの勝負となります。初手から(2 A)はノラれています。1の四ノビをせずに3だと、白1・Aで三々を作られます。

[← 問題に戻る ←](#)



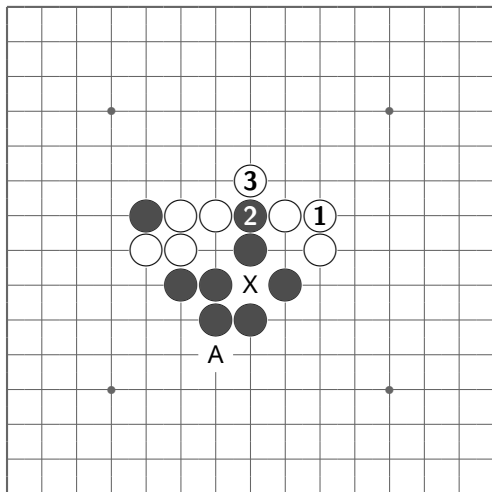
【問 2：解答】黒 1～13 と四ノビで三を止めてしまえば、15 と下部の三から攻めて勝勢となります。初手から (2 A 12) はノラれています。13 までの四ノビをしないと、白勝ちになります。

[← 問題に戻る ←](#)



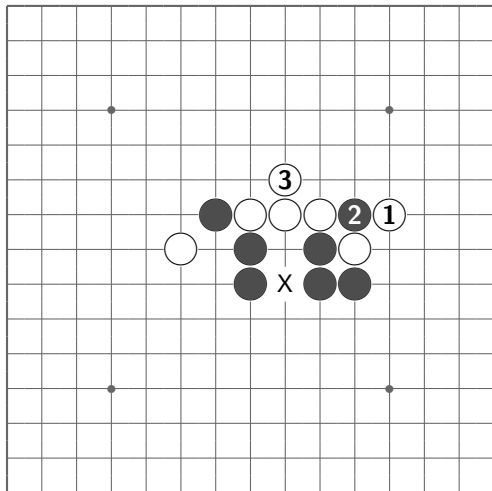
【問3：解答】白1と四ノビして黒2と止めさせると、黒の三は長連筋のため三でなくなり、これ以上防ぐ必要はありません。そこで白3と三々を打って勝つことができます。

[← 問題に戻る ←](#)



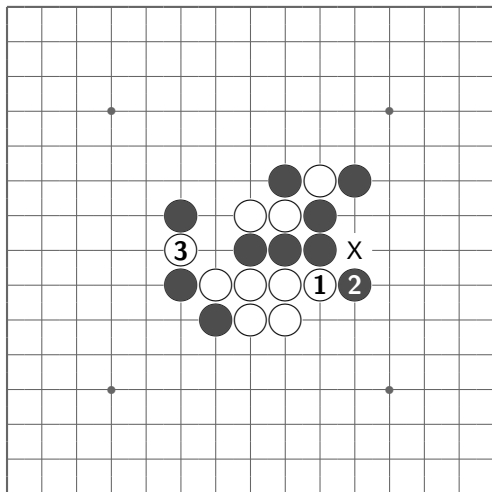
【問4：解答】白1と四ノビします。
 黒2と打たせると、X点は四々の
 禁手で打てなくなります。その後白
 3として勝勢にできます。白1でX
 に止めるのは、黒にAからの追詰
 めがあります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】白1と四ノビします。
 黒2と打たせると、X点は四三々の禁手で打てなくなります。その後
 白3として優勢にできます。白1で
 Xに止めると、黒3と急所に打たれ
 ます。

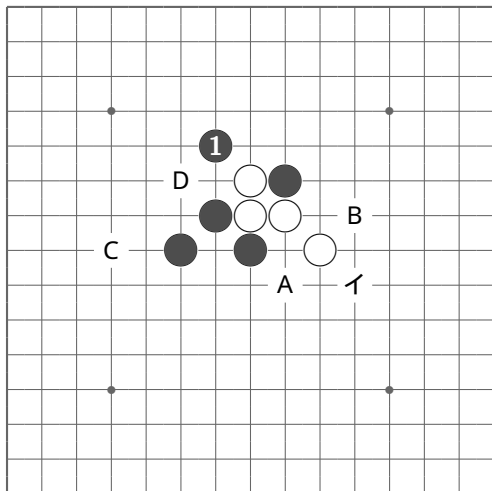
[← 問題に戻る ←](#)



【問6：解答】白1と四ノビして黒2と止めさせ、X点を四三々の禁手にし、白3と夏止めの形で黒の三を止めつつ自らも三を作って先手を取ることができます。黒にあった三は、達四にするX点が打てませんので、もはや三ではありません。

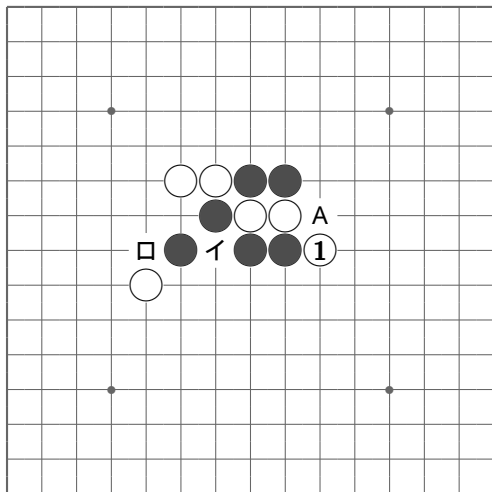
[← 問題に戻る ←](#)

3.4 節 (今後の展開を見越して三を止める) 問題の解答



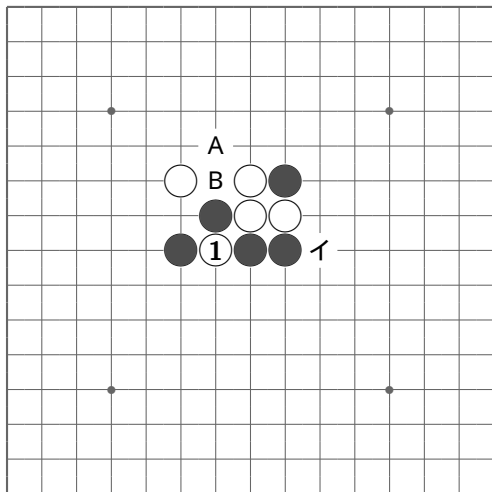
【問 1：解答】黒 1 と勢力を増強するように打つのが良いでしょう。白からの A や B の反撃には黒 C があります。黒イは、白から D と打たれて面倒です。

[← 問題に戻る ←](#)



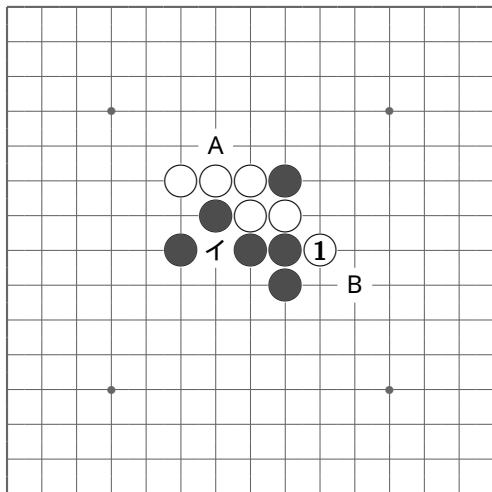
【問 2：解答】白 1 と右側に止める
べきです。イや口の止め方だと黒 A
(または 1 の四ノビ後の A) が絶好
の好手となり、白の苦しい展開が予
想されます。

← 問題に戻る ←



【問3：解答】白1と中に止めるのが良いでしょう。白イと三で止めても黒Aで1の点に黒の四三が残り、結局1あるいはBに打つことになります。

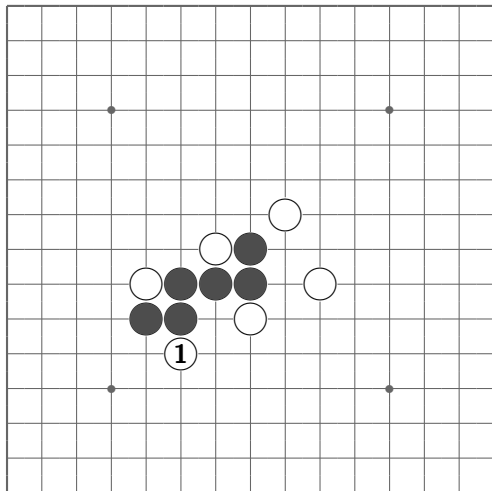
[← 問題に戻る ←](#)



【問4：解答】白1と三で止めるべきです。黒Aと急所に打たれることになりつらいのですが、イだと黒Bの好手(8.4節参照)があって止むを得ません。

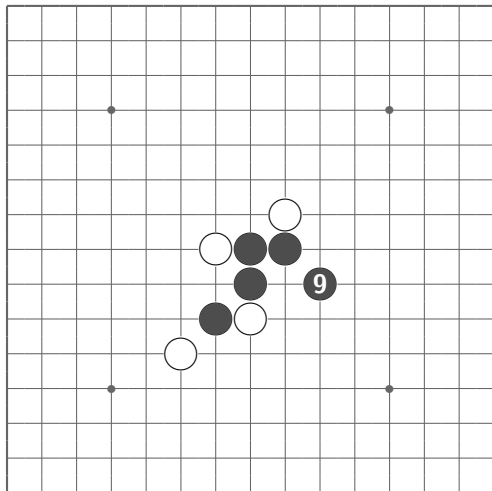
← 問題に戻る ←

3.5 節 ([コラム] 桂馬の網) 問題の解答



【問 1：解答】白 1 が桂馬の網の急所で、黒は難しい展開を強いられます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 2：解答】黒 9 が、桂馬の網を
破り好形を作る好手です。

[← 問題に戻る ←](#)

4 勝ち方の基本-2

人は自分に都合の良いように考えてしまいがちですが、周囲はそのように動いてくれると限りません。ゲームの世界では互いの利害が完全に対立しますからなおさらで、相手は勝つために必死に努力します。読みの力の競い合いになりますが、読みの基本となるのは三手の読みです。「自分がこう打った時に相手がああきたらこうすれば良い」と、相手が打つであろう相手にとっての最善手を考え、それでもこちらにはそれに対応できる手がある、と予め対策しておくことが三手の読みです。これを行うことで自分に都合の良い流れだけを考える“勝手読み”から抜け出すことができます。一気に悪くなることは随分と減り、勝機を実際の勝ちに導けるようになるものです。

2章では三や四を作って勝つ方法を学びました。本章では、相手の対応を検討しつつ、より高度で効率的な攻めの技法について学びます。

四三等の勝ちパターンの作成に向けて攻めていくためには、それなりに広い空間と

継続して攻めていける“筋”が必要です。攻めが可能かどうかを判断できるには、三手の読みに基づくある程度の読みの力と連珠センスが必要です。多くのうまくいく例、失敗する例を見ることで養って下さい。

こちらが攻めても相手は常に反撃を狙っています。ノリ手での防ぎが反撃の機会になりやすいので、ノリ手を与えないように攻める技法が必要です。

攻めの強力な道具としてミセ手やフクミ手があり、まさに連珠らしい技法です。優勢そうな局面でも、「読み切れない」とか「相手の石に邪魔される」等で勝ちに導くのを難しく感じていた人も、多くの例を通してこれらの技法を理解し、自らの対局で活用していくことで、少ない読みの量で確実に勝つことができるようになります。

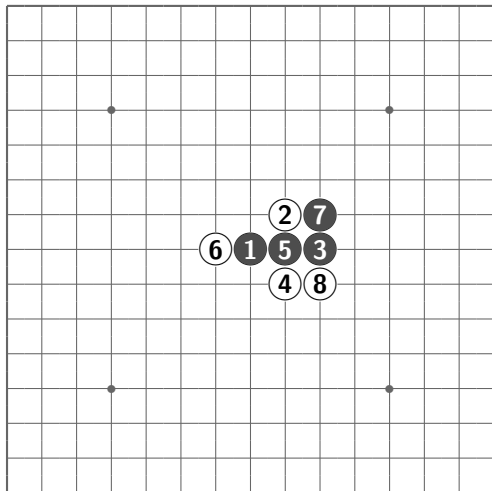
三や四は勝ちパターンに繋げてくれる貴重な素材です。その素材を、今使うべきか、後に残しておくべきかで、結果は大きく変わってくることがあります。本章では四ノビの善悪についても検討します。

これらの技法・考え方を学ぶとともに、それらを利用する時に三手の読みを心がけることで、上達のスピードは上がることでしょう。

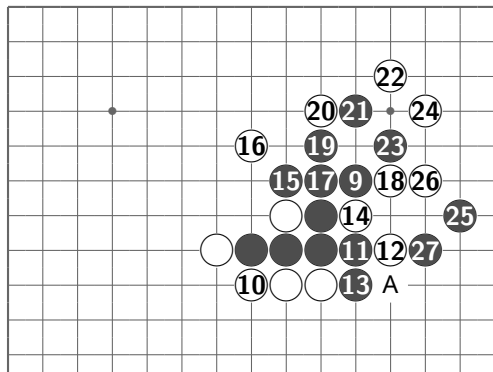
4.1 広い空間に向けて攻める

広い空間に向けて三や四を継続して作っていける場合、うまく打ち回すと長めの追詰めが見つかることがあるものです。見込みなく追い手を連続すると、行き詰まって負けになる可能性が高いので、実戦での冒険はお勧めできませんが、検討や研究の場では三手の読みで見つけた有望な手を使い、どんどん追い手を作って試してみるのも良いものです。追詰めが見つかった場合や見つからなかった場合を多く経験することで、読み切れないほどの長さであっても、追詰めがありそうか否かを直感的に感じ取る連珠センスを養えることでしょう。

その場合の主な判断基準は“広い空間に向かっている”こと、そして“石の結び付き”があって攻めが継続できることです。特に斜めの筋で三や四が伸びて結び付くと、攻めが広く発展する可能性が高くなります(9.14節参照)。この種の長めの追詰めや勝ち方を多く見ていくことで、センスが良くなると同時に、攻め筋が頭の中でパターン化され、より深く読めるようになるでしょう。



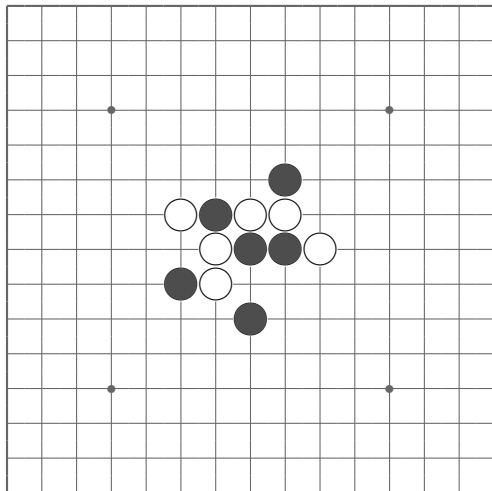
【例：黒先】強防そうな白 8 ですが、
黒は右上方面の広い空間に展開できる
手順があります。



【例：解答】黒 9 から始めて長い追詰めですが、27 後 A の四三勝ちとなります。広めの空間で石を斜めに結び付けて勝っています。10 反対止めは 4.3 節で学ぶミセ手の 15 から始める、14 で上止めは 15 後 19 のミセ手とする等のように、途中の白の変化^{*19}には、より短い追詰めがあります。検討してみてください。

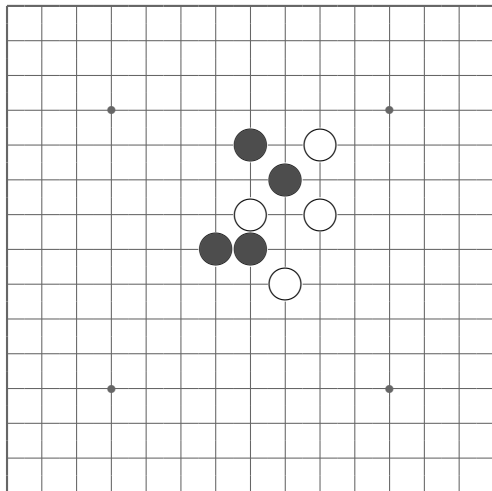
例も含め長めの追詰めとなる問題の多い節ですが、今は解けなくても大丈夫です。三や四の石がうまく結び付いて攻めが続いていく様子を見て、成功する攻め筋の感覚を感じ取って下さい。

^{*19} 追い手へのある防ぎ方に対して別の防ぎ方や、ある攻め方に対して別の攻め方を変化と言います。その時の相手の対応も含めて言うこともあります。



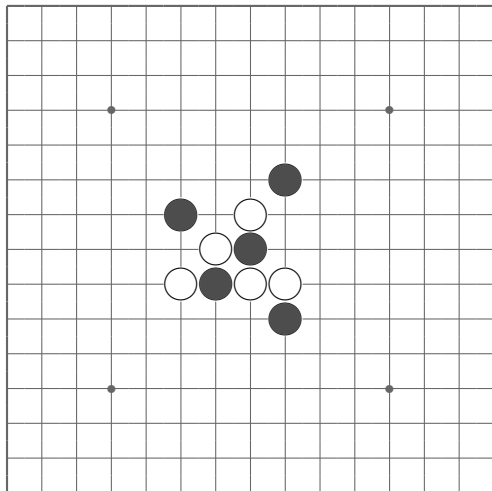
【問 1：黒先】下方面がやや広く、攻めの筋がありそうです。

→ 解答 →



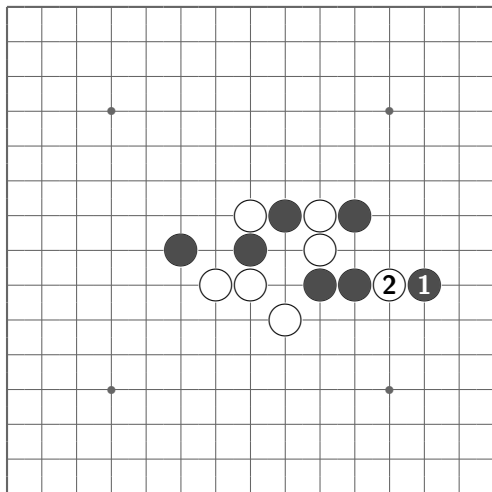
【問2：黒先】広く飛び出れば何とかなりそうな感じではあります。

→ 解答 →



【問3：黒先】上方と右方が広く、攻めがつながりそうです。

→ 解答 →

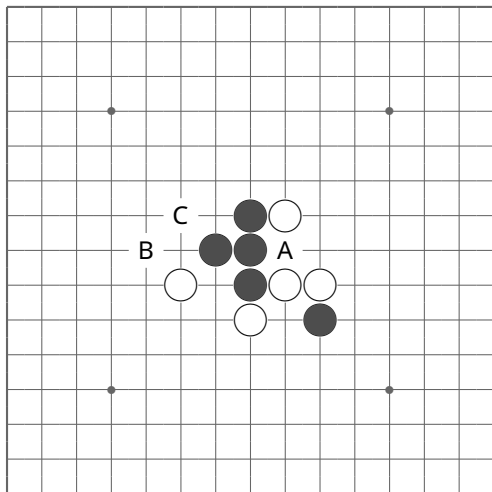


【問４：黒先】右部から下方にかけて斜めの筋で攻めていけそうです。黒１の三で白２と止めさせたところです。

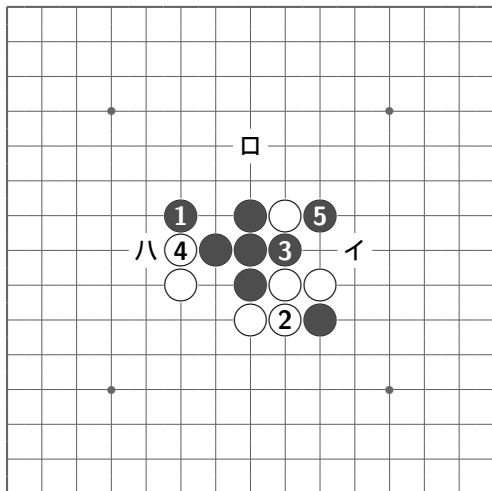
→ 解答 →

4.2 ノリ手を避けて勝つ

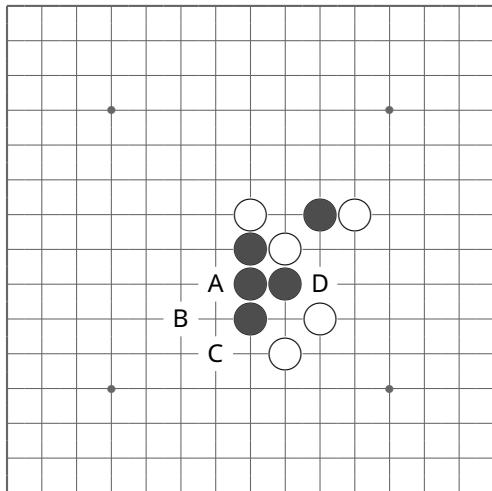
こちらが攻めている時でも、相手は負けないように守るだけでなく、ノリ手で先手を取って反撃しようと常に狙っています。攻めの途中で相手に三や四等でノラれると、攻めが頓挫する可能性が高く、時には逆転負けになってしまうこともあります。ノラれそうな局面であっても、同じ勝ち筋ながら攻め手や手順を工夫してみることで、ノラれることのないように、あるいはノラれても平気なようにして、うまく勝ちに導けることが多々あります。そのような例を見ていくことにしましょう。



【例：黒先】黒は A, B, C のいずれかから三をヒイて攻めを続けたいのですが、どれも白にノラれてしまいます。手順を工夫して勝って下さい。

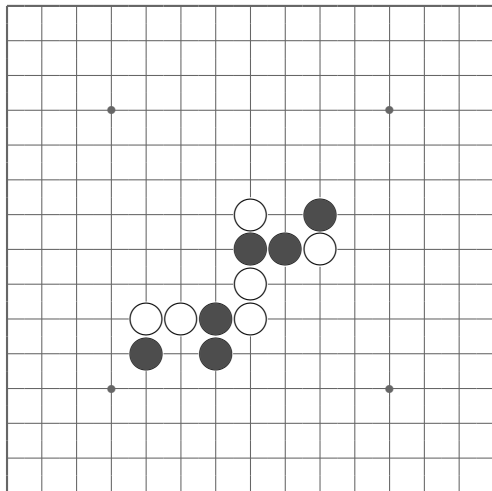


【例：解答】黒 5 後 (イ口) で四三勝ち。4 が反対だと白に三ができますが、黒には (口ハ) があります。四追い勝ちが残っていれば、三でノラれても平気です。この四追いが残るよう、先に 1 を打っています。白 2 反対は、ハ後口の四三勝ち。この例はノリ手予防の対策として四追いを準備しておくもので、実戦でもしばしば現われる手筋です。(事前工作の手筋) の一例でもあります。



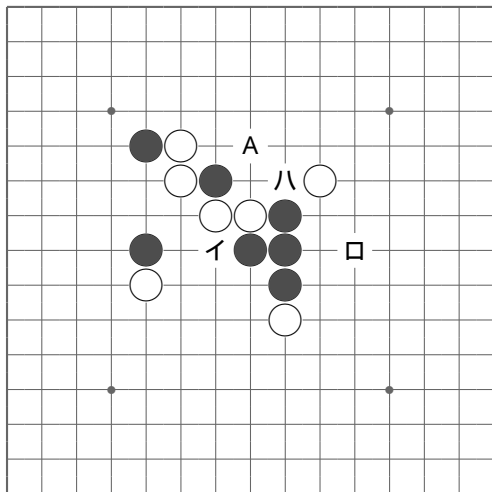
【問 1：黒先】勝って下さい。黒は
A・B・C の順に三をヒク攻め筋が
ありますが、白 D とノラれます。

→ 解答 →



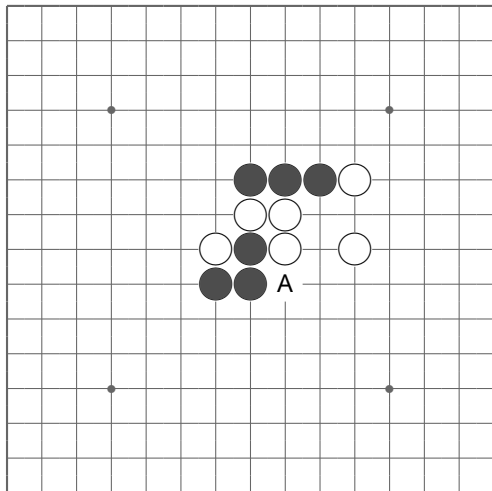
【問 2：黒先】勝って下さい。初手も次の手も白の防ぎ方を考えて決めて下さい。

→ 解答 →



【問3：黒先】勝って下さい。‘A 後 (イロハ)’ではありません。

→ 解答 →



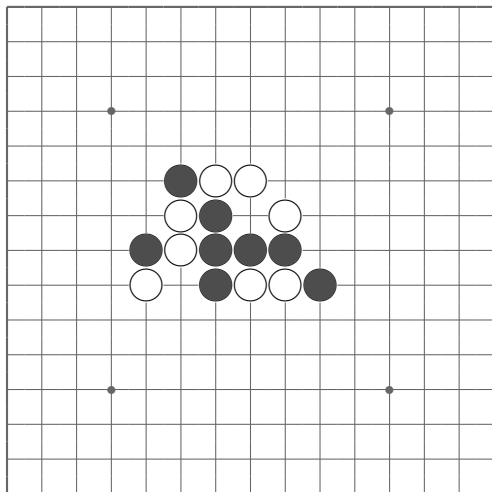
【問4：黒先】勝ってください。‘A 後四三’では簡単すぎますよね。

→ 解答 →

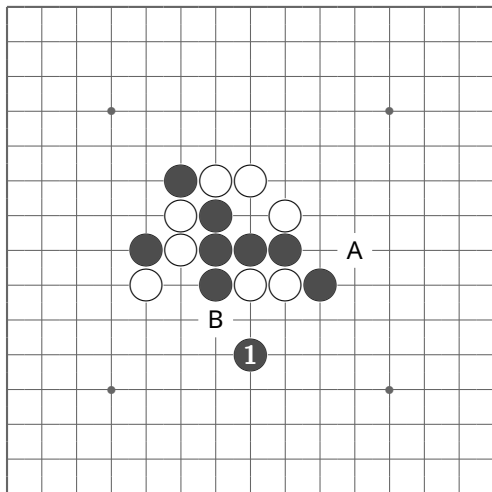
4.3 ミセ手を使って勝つ

「次に四三 (白の場合は四々も含む) を作るぞ」と打つ手をミセ手と言います^{*20}。相手の見落としを期待して打つわけではありません。4.4 節のフクミ手と同様、ミセ手は最も連珠らしい強力な攻めの手段なのです。ミセ手を使って勝てるようになれば初心者の域を脱したと言えるでしょう。

^{*20} 白が「次に三々を作るぞ」と打つ手はミセ手と呼びません。追い手でなく、攻めの速さが異なるからです (4.4 節および 7.4 節参照)。



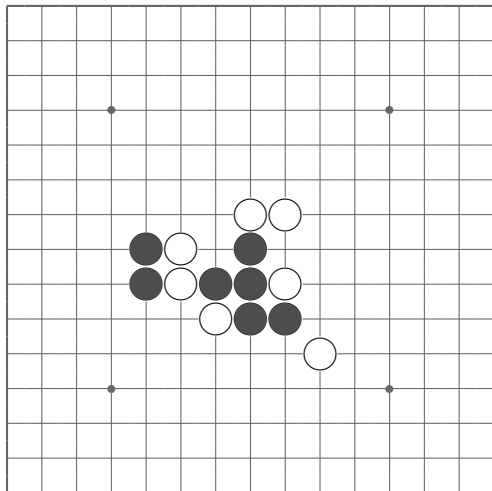
【例：黒先】勝って下さい。ミセ手を使った場合と使わなかった場合とを比較してみてください。



【例：解答（上右図）】黒 1 後 A または B の四三勝ち。A の四ノビ、1 の三ヒキとするのは、白に先に三ができるため勝てません。B の四ノビ、1 の三ヒキ後に A の四三としても勝てますが、黒 3 手目の四三まで読まなければいけません。黒 1 とミセ手を打って次に A か B での四三を狙えば、白は両方を防ぐことができず、黒 2 手目の四三という少ない読みで勝てます。2 ヶ所以上に四三ができるミセ手を両ミセ手と言い、実際の対局の最終局面でよく現われます。

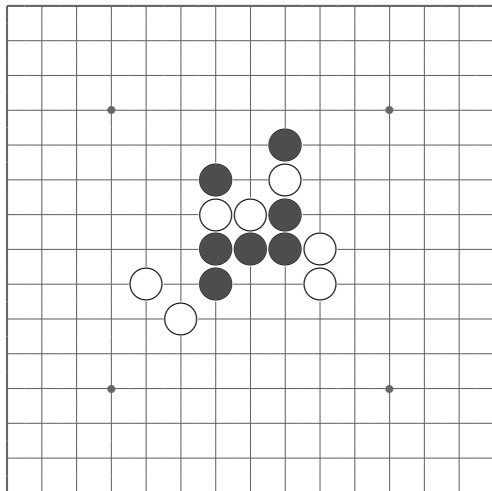
三や四を作っていくと、手数が長くなって混乱しやすくなるとともに、自分の石と同時に相手の石も増えて思わぬ防ぎが出てくることがあり、しっかりした読みが必要になります。ミセ手を打つことで手数を短くでき従って読みの量を減らすことができ、その結果単純な攻め方だと長くなる追詰めも読み切りやすくなります。相手の石の増加も抑えられますので、ノリ手や思わぬ防ぎを受ける可能性を減らすことができます。読み間違いも減ることでしょう。また、ミセ手で使った四あるいは三を後で別の方法で使えることもあり (8.7 節参照)、ミセ手を打たないと勝てない場合は多くあります。

問 2～問 6 は、どこかで (初手とは限りません) ミセ手を使わないと勝てない例です。答を見つけるだけでなく、ミセ手を必要とする理由も考えてみると、ミセ手の強力さを理解できるでしょう。



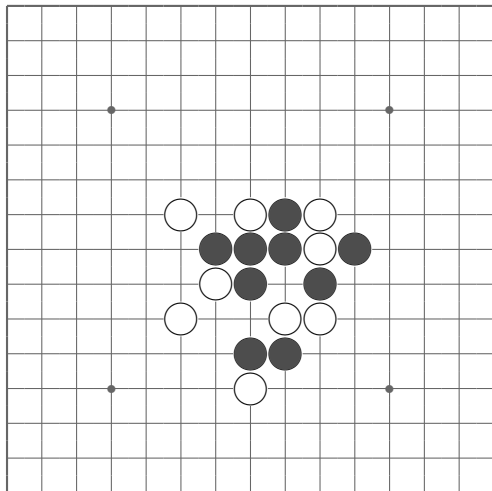
【問 1：黒先】黒の次の一手がミセ手となる場所をすべて列挙して下さい。

→ 解答 →



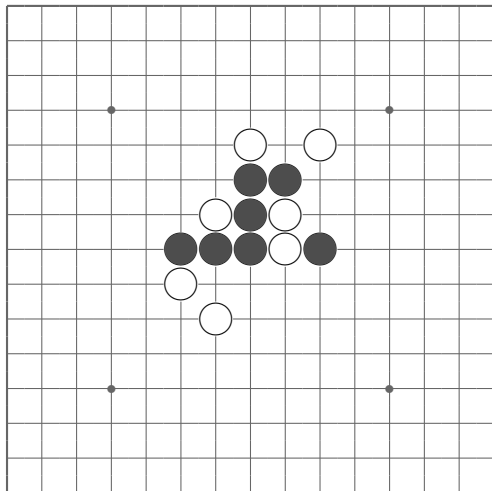
【問 2 : 黒先】勝って下さい。

→ 解答 →



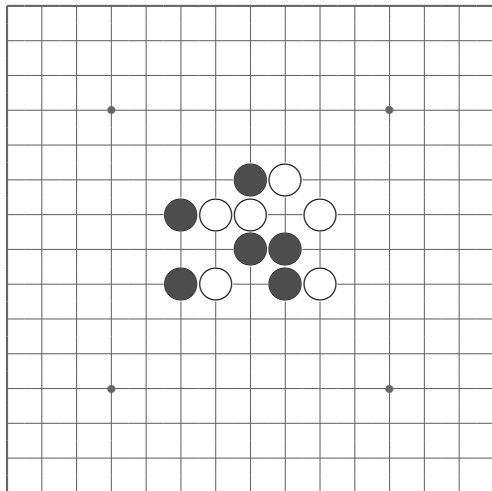
【問 3 : 黒先】勝って下さい。

→ 解答 →



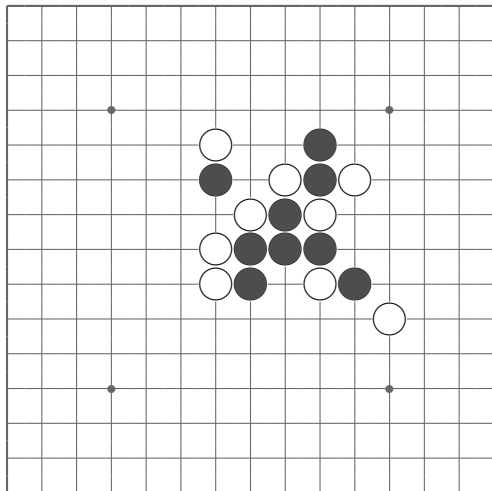
【問4：黒先】勝って下さい。すぐのミセ手は失敗します。

→ 解答 →



【問5：黒先】勝って下さい。決め手は気付きにくい所です。

→ 解答 →



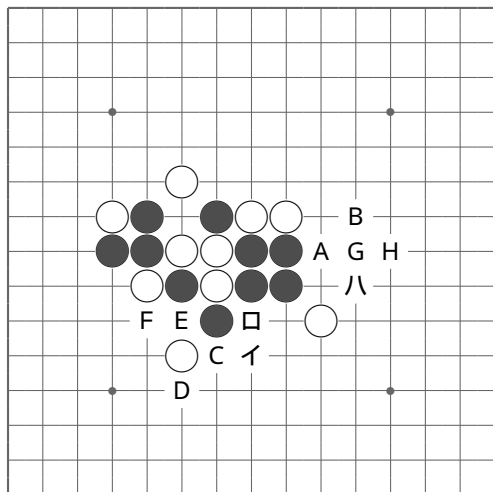
【問 6：黒先】ミセ手の威力を示す
典型例と言える図です。

→ 解答 →

4.4 フクミ手を使って勝つ

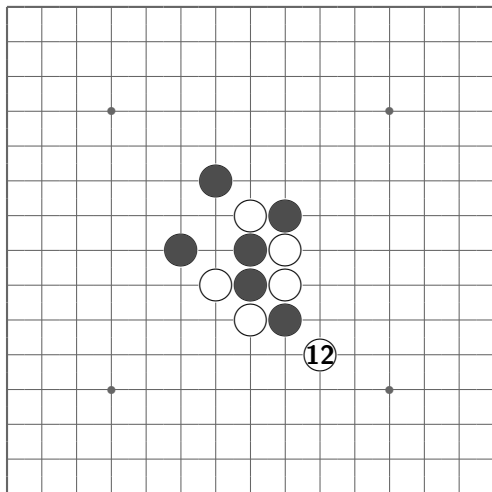
「次に四追いで勝つぞ」と打つ手をフクミ手と言います。一見何もないところから勝ちが生じることもある強力な攻めの手段です。好形に打った手が、あるいは広い空間に打った手がフクミ手になっていると、防ぎきるのが難しい状況になりやすいものです。しかし、四追い勝ちを読み切らないとフクミ手を打てませんし、局面を広く見ていないと好フクミ手を見逃してしまいます。また、フクミ手を打てる場合には通常多くの打ち方があり、勝ちにつながるフクミ手を正しく選ぶには読みの力が必要となります。フクミ手を使って勝てるようになれば、上級者への仲間入りが近付いた証拠と言えるでしょう。

三・四・ミセ手・フクミ手を総称して追^おい手^てと言います。相手が追い手を無視すればあるいは別の所に三を作っても、勝ちにもっていくことのできる手ですので、追い手を打てば原則として相手は防ぎにきてくれます。追い手の連続で勝ちに導くことを、追^{おいづ}詰め、あるいは追^{おいが}勝ちと言います。2.4節では三・四を使つての追詰め、4.3節ではミセ手を使つての追詰めに学びました。



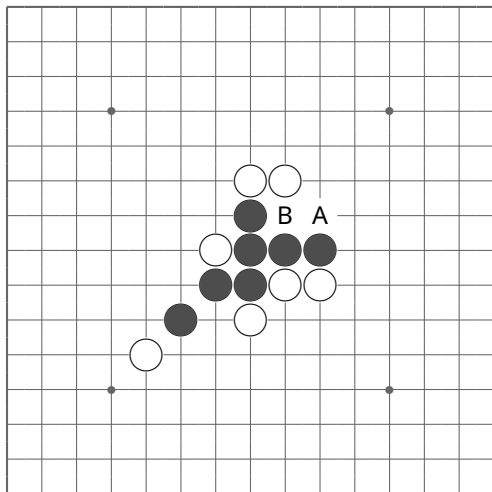
【例：解答（上右図）】（イ口）で四三になるようにフクミ手を打つことが考えられます。口を通る斜めを三にするのは A～D があり、口を通る横を三にするのは E と F があります。また、A 点に四で黒石を置けるのは G と H があります。

答は A～H の 8 ヶ所ですが、黒の追詰めが成功するのは A だけです（例えば、白口の防ぎなら、黒 G・白 H・黒八と打ちます）。G も有力な手ですが、白に好防があります（[6.2 節](#)の問 4 参照）。



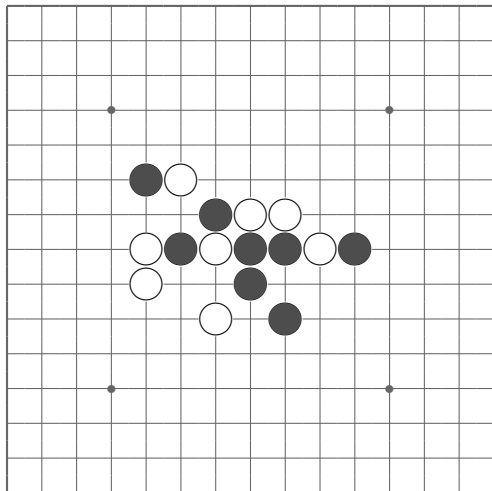
【問 2：黒先】白は 12 と打って黒の攻め筋を消したつもりのようですが、黒には強烈な一手があります。

→ 解答 →



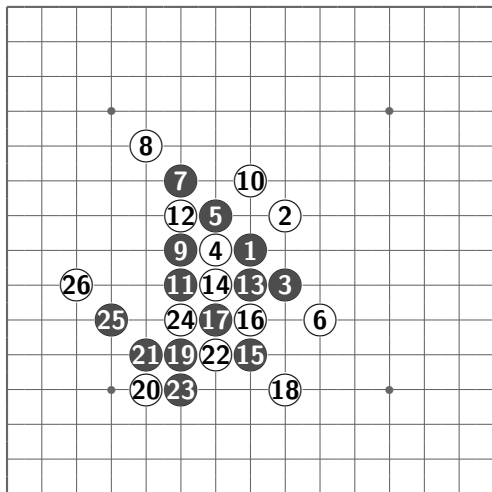
【問3：黒先】勝って下さい。‘A 後 B’ ではありません。最初にミセ手かつフクミ手となる手を打ちます。

→ 解答 →



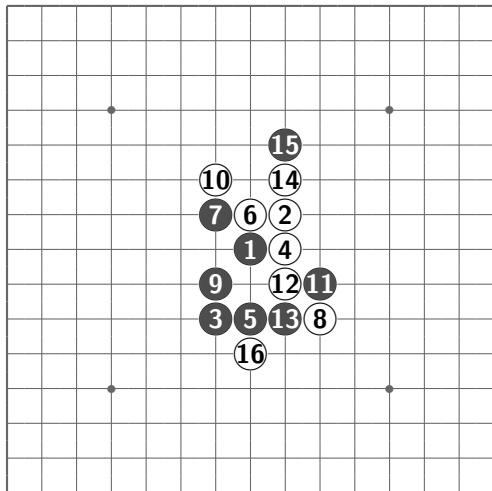
【問4：黒先】勝って下さい。三ヒキ後にミセ手かつフクミ手となる手で解決です。

→ 解答 →



【問5：黒先】勝ちを決定する好手を打って下さい。

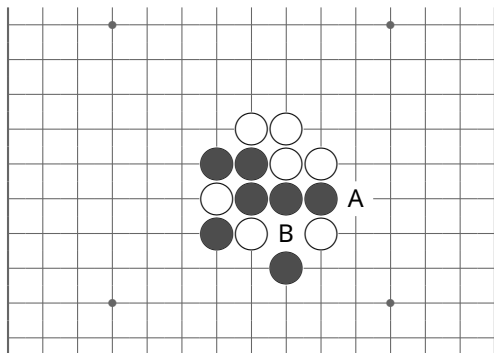
→ 解答 →



【問 6：黒先】白のノリ手にも注意
して初手を選んで下さい。

→ 解答 →

4.5 四ノビの善悪



初心者は概して四や三を作りがちです。攻め気分で気持ち良く打っているのですが、特に四ノビの場合、その多くは悪手となっています。例えば黒の手番の左図で、自身の四と白の三の焦点である A にすぐに手がいってしまう人は要注意です^{*21}。

相手の手が四でない限り、また四の頭を叩いてこない限り、四ノビはいつでもできます。1つの眠三に四ノビできる場所は2ヶ所あります。その可能性を潰して攻める

^{*21} 四ノビせずに B とすれば黒勝ちですが、先に四ノビすると優劣不明の局面になります。

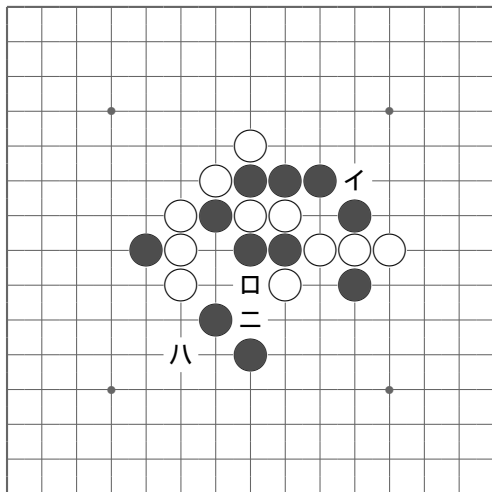
よりは残したままの攻めの方が迫力があります。四ノビすることは可能性を自ら消すと同時に相手の石を増やしており、相手を喜ばすものです。四ノビの実行は抑え気味にすべきです。

黒の勝ち方は四三にほぼ限られ、白もその勝ち方の基本は四三です。四ノビをむやみにすることは、四三の芽を自ら摘み取っていることにもなります。これまでに見てきたミセ手やフクミ手の例の多くでは、四ノビをせずに攻めることで勝ちになることが多かったのがそれを表わしています。ただ、四ノビをしなかったために、負けになったり勝ちを逃し混戦になってしまうこともあります。四ノビをすべきか否かを慎重に検討する必要があります。四ノビをすべきか否かを判断する基本的な考え方は、次のようになります。

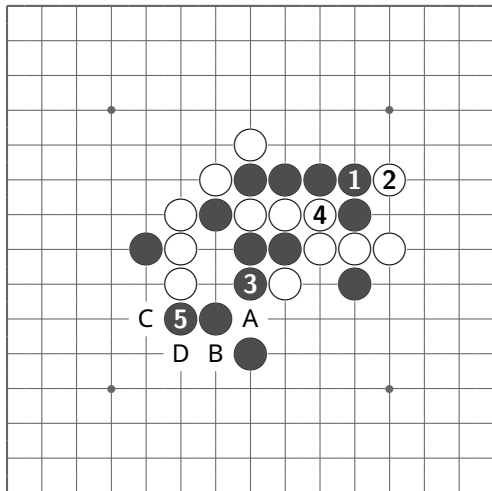
1. 四ノビによって勝ちとなるのであれば四ノビするし、負けとなるのであれば四ノビしない(当然です)。
2. その他の場合、四ノビをしないのが基本で、四ノビをするのは次の3. または4. の条件を満たす場合にほぼ限られると考えた方が良いでしょう。

3. 四ノビできる場所が相手にとって最も良い手になる場合^{*22}には、四ノビをすべき可能性が高いと考え四ノビを検討します。四ノビによって相手の石も増えますので、そのような場合でも四ノビが最善とは限りません。四ノビをする場合としない場合との比較・検討が必要です。
4. 四ノビによって増える自分または相手の石が、ノリ手や禁手筋の関連で自分側に良い影響を与えてくれる。

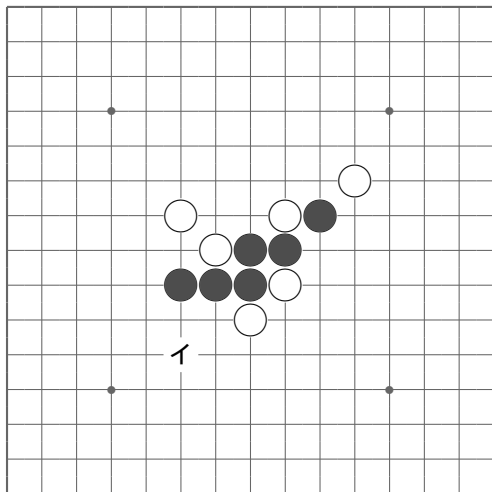
^{*22} まさに四ノビしようと考えている場所です。同じ眠三の他方の剣先であれば、四ノビすべきではありません。



【例：黒先】白が三をヒイたところ
 です。上に止める手も考えられます
 が、下止めで黒にチャンスが出てき
 そうです。黒は三を止める前に最大
 イ・ロ・ハ・ニの4回の四ノビがで
 きます。三を止める前の四ノビをす
 べきでしょうか。するとしてもどれ
 だけしたらよいでしょうか。その後
 の白の手も考え、黒勝ちまで進めて
 下さい。

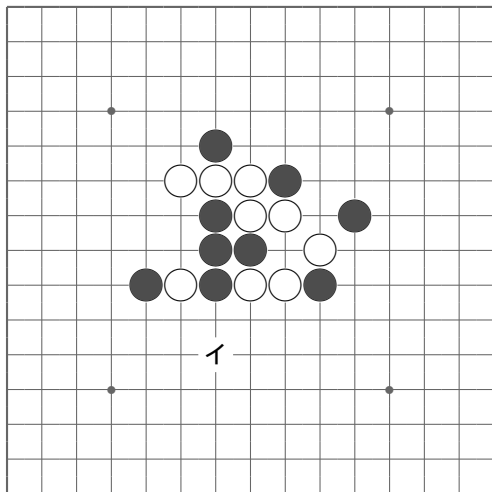


【例：解答】黒 1・3 の四ノビは当然です (単に黒 5 だと白 3 と打たれ白勝ちになります) が、A の四ノビをせずに 5 とミセるのが好手です。白 A なら黒 B で黒勝ちがあるからです。白 C なら黒 D・B と打って勝ちになります。黒 5 で A の四ノビ後に 5 の三だと、白 C と止められ勝てなくなります。また白 6 で D の防ぎがない以上、黒は D に四ノビすべきではありません。



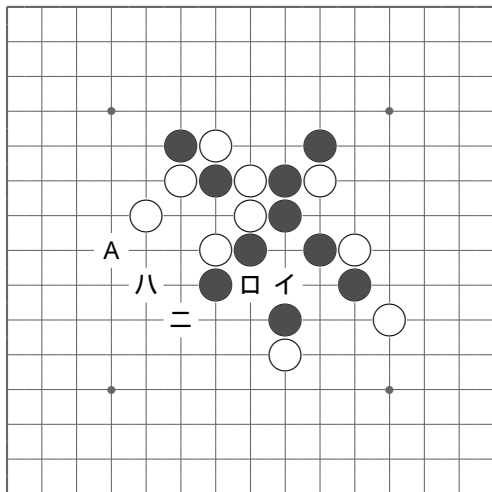
【問 1：黒先】黒はイの四ノビをして攻めるべきでしょうか。四ノビせずに攻めた時に白イと防がれて困るかどうかで判断して下さい。

→ 解答 →



【問 2：黒先】黒はイの四ノビをして攻めるべきでしょうか。四ノビせずに攻めた時の白イの防ぎは強防でしょうか。

→ 解答 →



【問 3：黒先】黒は白の三を A に止めて (イロハニ) の四追いを残せます。A に打つ前に四ノビは必要でしょうか。必要とすればどれだけでしょうか。

→ 解答 →

4.6 [コラム] 詰連珠について

連珠の楽しみ方の 1 つとして詰連珠があると 1.3 節で書きました。ちょっとした時間の余裕があれば、そして問題冊子を広げて見ることさえできれば、詰連珠を楽しむことができます。つまり、時と場所を選ばず一人で楽しめることは、詰連珠の大きな利点です。

実戦では自分に有利になる手を探し求めて考えるのですが、本当にそのような手があるのかすらもよく分からないことが多いものです。詰連珠では、作者が答のある問題を提供してくれており、そしてその答には何らかの役立つ手筋や興味深い趣向が組み込まれていることが多く、安心感を持って隠された手筋なり趣向を発見するために考えるという楽しみを得られます。優れた詰連珠を解いていくことによって、作者がその作品に込めた手筋の“美”を鑑賞できるようになり、自らの連珠センスも向上していくようになるでしょう。詰連珠を解くことから更に進めば、自らも詰連珠作品を作る作者としての楽しみを得ることもできます。

詰連珠は、追詰め問題、四追い問題、限珠案げんしゅあんの 3 つに大きく分類できます。それぞれを簡単に紹介します。

■ 追詰め問題： 追い手の連続で勝ちに導く方法を問うものです。

勝ちに至る直前の四追いは1手と数えること、防ぎ手は最終形に至る手数をできるだけ長くするように防ぐこと、攻め手は最終形に至る手数をできるだけ短くするように攻めること、等の制約・条件が付けられます。

最善の防ぎ手をされた局面で勝ちに至る攻め筋が複数あること(余詰め^{よづ})、作者が用意した解答(原案)より短い手数^{げんあん}の解があること(早詰め^{はやづ})、勝ちに至る道筋がないこと(不詰め^{ふづ})は、詰連珠作者が避けるべきことです。

‘解がある’ことはもちろんですが、‘天元に黒石があり、黒白の石数は黒先の場合と同数で、白先の場合黒石が1つ多い’は、よほどの例外を除き追詰め問題として必須条件です。良い追詰め問題であるための条件としては、

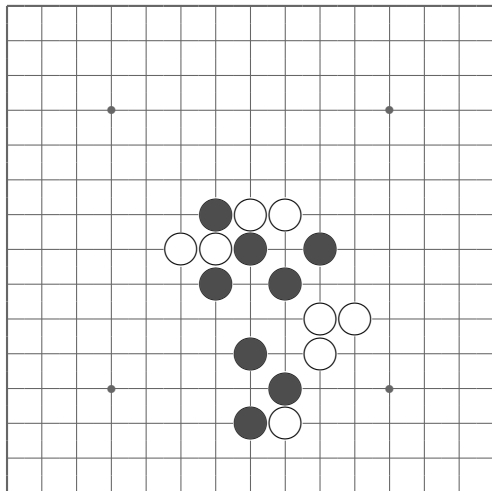
- 余詰め・早詰めがない
- 実戦でも役立つ何らかの手筋、あるいは意外性がある等の何らかの趣向が解の中に含まれている
- 問題図が不必要に煩雑でなく、変化も不必要に煩雑でない

といった項目を挙げることができるでしょう。

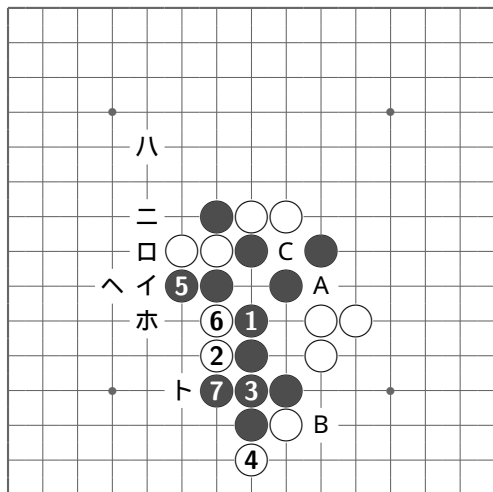
本書に付けている例や問も追詰め問題になっているものが多くあります。しかし例題としての性質上、有用な手筋は含みますが意外性や趣向の面での良さは少なく、できる限り余詰めを消しているものの時にはやむを得ず余詰めを残したままとなっているものもあります。

追詰め問題は、形状の点から、実戦で現われそうなものと、明らかに作り物の配石になっているものに分けられます。実戦風の問題の方が好まれますが、上記の条件等については同様に考えることができます。

実戦に現われ得る局面で、これまで追詰めなしあるいは存否不明と思われていたけれど研究の結果として追詰めが発見されることがあります。これをそのまま問題にしたものも追詰め問題の部類に入れられていますが、追詰めが存在自体に最も価値があるものですので、上記の項目等とは異なる点から評価されるのがふさわしく、“研究詰連珠”といった名称で別個に分類するのが良いと、筆者は思っています。



【例：黒先】黒先で勝って下さい。
 筆者が作り「連珠世界」誌に発表した
 た追詰め問題の1つです (2013.6 に
 「イエロー」と題して発表)。



【例：解答】7 後 A の四三勝ち。6 を B は、(イロハニホヘ 7) の四追いで四三勝ち。6 をロは、図に同じ。2 を反対は、(3 ト) の四追いで四三勝ち。なお、黒 3 で C とするのは、白 3 と防がれて失敗です。敢えて長連筋にして三々の禁点であった点を打てるようにしていること、ノリ手防ぎに四追いを用意していること等を趣向とする作品です。

最善の防ぎ手に対する解答図を主図^{しゅず}と言い、簡単な変化は主図に記号を入れて文章で説明します。本書の例や問の解答もこれに準じて記述しています。なお、前図で白6をBに止める方が最終形になるまでの手数は長いのですが、最終形直前の四追いは長くても1回とすることを思い出して下さい。

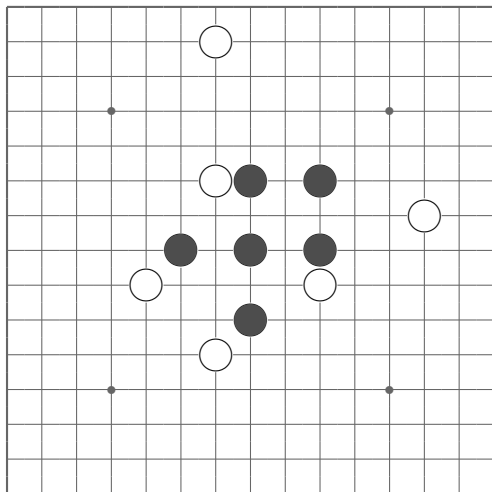
■ 四追い問題： 四の連続で勝ちを導く問題で、攻め手は常に四を作って攻めなければいけません。これも実戦に現われそうな形状のものとそうでない作り物に分けられます。

作り物の方は、初期配置が何らかの文字や図形あるいは対称形等の“美しい”形状になっているもの(配石趣向案)、解の四追い回数と初期配置の石数との比が高くなるように作られるもの(倍率案)、最後の五連を作った時に盤面すべてが石で埋まるもの(完全案)、禁手等の連珠ルールを活用して作られるもの(法則案)等の面を目指して作られるようです。(配石趣向案や法則案の部類は追詰め問題や限珠案でもあり得ます。)

良い四追い問題と言える条件としては、

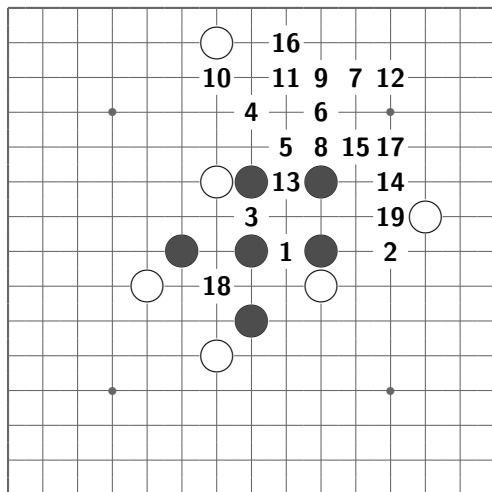
- 天元、石数の条件は追詰め案と同じですが、ある種の配石趣向案では緩和されることがあります
- 余詰め・早詰めがない
- 問題図中の配石数に比して四追い回数が多い
- 途中にノリ手・ノリ返しや禁手筋等がある、あるいは可能性の高い筋が複数あ

る等で、単純な攻めでは失敗の可能性が高く、手順に工夫が必要
といった項目があります。防ぎ手の変化がないだけ、攻め手の手数の多さや手順の工
夫の必要性が評価に大きく関わってくると言えるでしょう。



【例：黒先】黒石 6 個で作ってみた
ものです^{*23}。

^{*23} 独自に作ったものですが、ありふれた黒石配石ですので既に同じものが作られている可能性があります。その場合はご容赦下さい。



【例：解答】1～19 で四と三が残っ
ての勝ち。なお、黒石 6 個での四追
い回数の長い四追い問題として、四
三まで 24 回ものがあります。

■ 限珠案： 限られた石数の範囲内で勝ちを作る問題です。勝ちに至っても 1 珠でも多く使うのは失敗です。2 手勝ち (攻め手の 2 個目の石で四三)、3 手勝ち (攻め手の 3 個目の石で四三)、4 手五連 (攻め手の 4 個目の石で五連) ^{*24}、5 手五連 (攻め手の 5 個目の石で五連) 等があります。

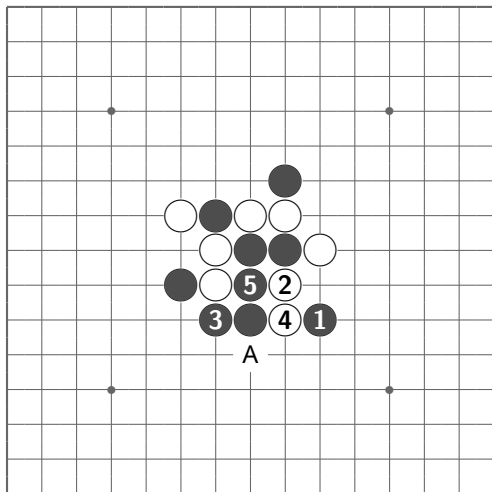
2 手勝ちや 4 手五連の問題の多くは、初手で両ミセ手を打って次に四三を作るものですが、ノリ手や禁手筋の罠が多く仕込まれていて、手数割に解くのに苦労するのが普通です。

3 手勝ちや 5 手五連の問題では、追い手でないかもしれない初手とその防ぎ手の可能な範囲が大きく広がり、極めて難しい問題も作れるようです。

^{*24} 2 手勝ちの兄弟と言えるものです。2 手勝ちでは禁手の扱い等で曖昧な面がありますが、条件が明確になっています。ただし、4 手五連では初手が追い手でないこともあり得ます。

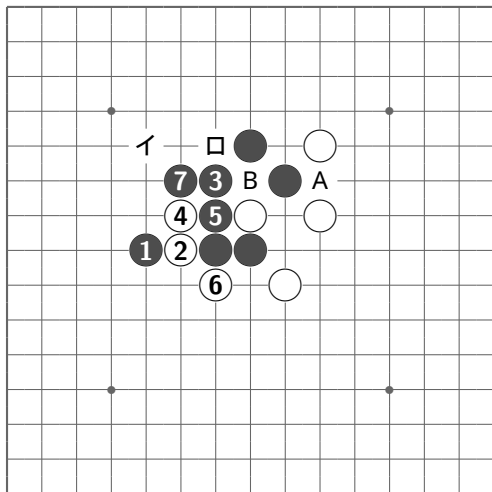
4.7 本章にある問題の解答

4.1 節 (広い空間に向けて攻める) 問題の解答



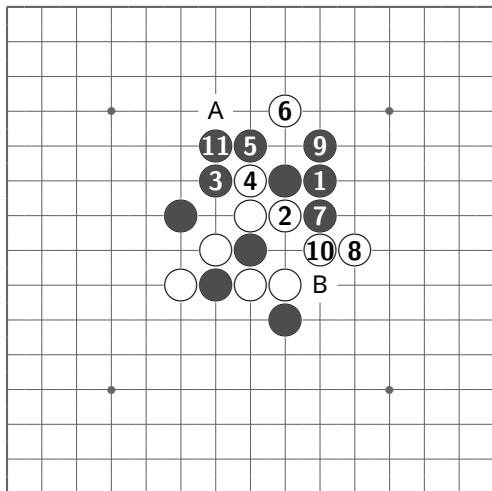
【問 1：解答】5 後 A の四三勝ち。
2, 4 で他も同様です。思い切りよく
飛び出す手が好手となることはよく
あります。

[← 問題に戻る ←](#)



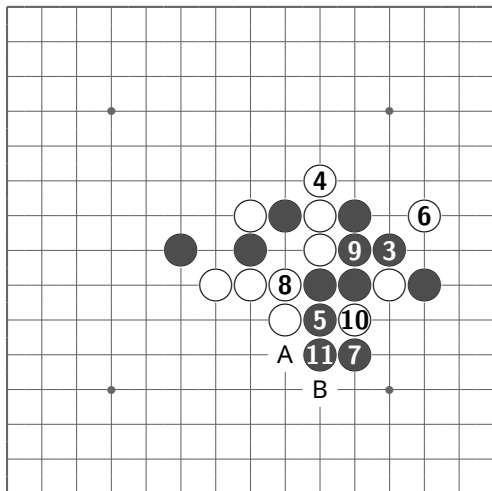
【問 2： 解答】7 後 (イロ) の四三勝ち。6 で反対は、A 後 6。4 他は図と同様。2 で他は、3・5・B と進めます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】11 後 A の四三勝ち。
 10 反対も同じ。8 反対は、B 後 8。
 6 反対や 4 他は、図と同様の勝ちで
 す。2 で他は、3・6 として 2 で四三
 勝ち。初手から 2・6・5 と進む筋も
 ありますが、勝ちには至りません。

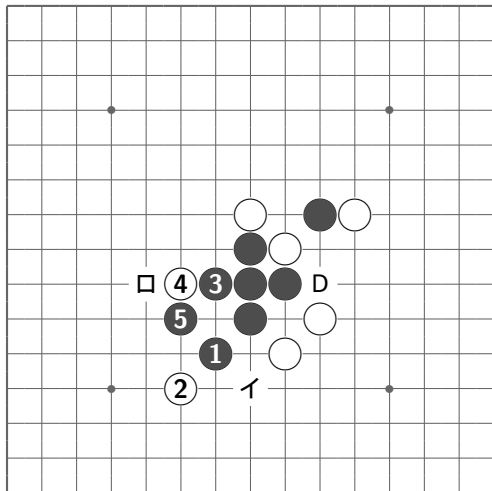
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】黒 11 は 4.3 節の両ミセ手で、A または B の四三勝ち。11 から A の四ノビ・11 の三ヒキでも勝ちです。黒 11 で B の三は白勝ちになります。黒 9 は白の四追いを消すために必要です。8 他は、B 後 (11 A)。6 反対は、黒 10 後四追い。4 反対は、黒 5 後四追い。

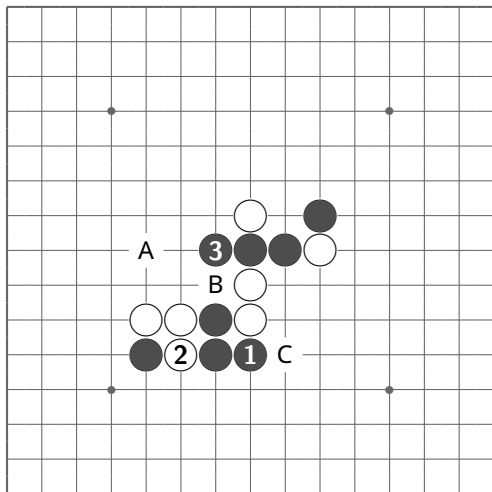
[← 問題に戻る ←](#)

4.2 節 (ノリ手を避けて勝つ) 問題の解答



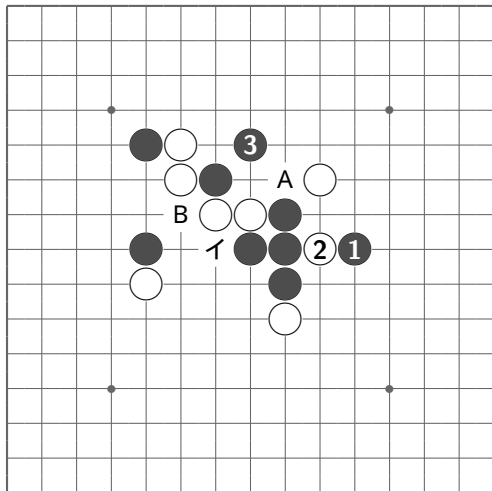
【問 1：解答】黒 5 後イの四三勝ち。
 いずれヒキたい黒 1 の三を最初にヒ
 イておき、黒 3 の三に白 D とノラ
 れた時のために (イ口) の四追いを
 準備しておきます。2 で他止めも同
 じです。

[← 問題に戻る ←](#)



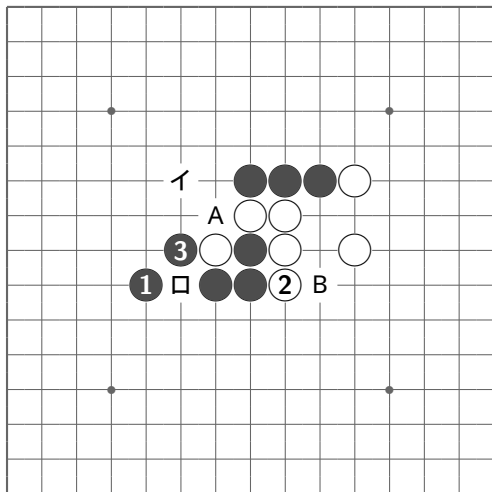
【問 2：解答】黒 3 後 A の四三勝ち。
 白 2 で他は、黒 A 後 3 の四三勝ち。
 ノリ手を避けるために、2 の止め方
 に応じて黒 3 を変えていることに注
 意して下さい。初手で 3 は白 B と
 止められ、次の 1 には白 C とノラ
 れて失敗です。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒3後Aの四三勝ち。
先に3と打つと白Bと三で止められ、(イ1A)はノラれています。ノリ手を避けるために、イの四を敢えて使わずに黒1の三としています。

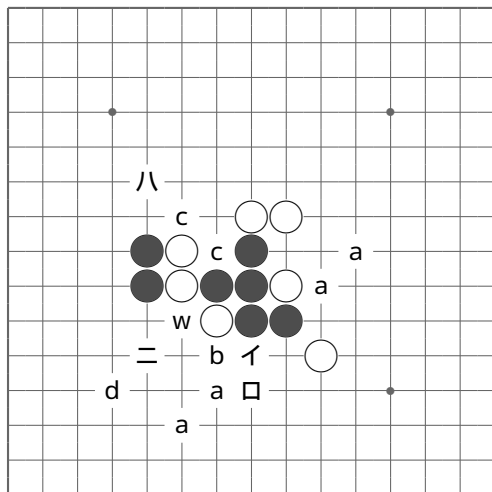
[← 問題に戻る ←](#)



【問4：解答】黒3後（イロ）で四三勝ち。すぐに眼につく‘2後イ’は白Bでノラれています。黒1と飛び出して‘A後イ’の筋に気付けばしめたもの。でもそれを防ぐ白2の止め方にも注目して下さい。

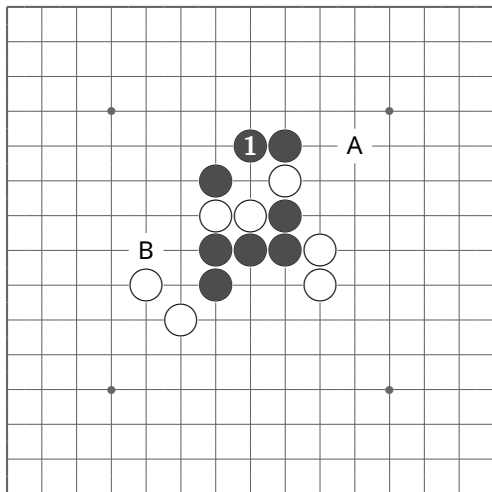
[← 問題に戻る ←](#)

4.3 節 (ミセ手を使って勝つ) 問題の解答



【問1：解答】イ点を四三にするミセ手はaの4ヶ所、口点にはbとwの2ヶ所、八点にはcの2ヶ所、二点にはdとwの2ヶ所があります。wの点が口と二のミセ手になっており、両ミセ手であることが分かります。

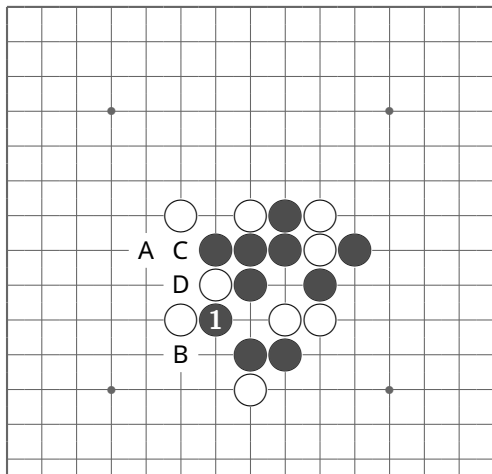
[← 問題に戻る ←](#)



【問 2：解答】黒 1 後、A または B の四三勝ち。先に A あるいは B と四ノビすると、白に三ができて失敗です。

ミセ手を使うことで相手の三の心配をなくすことができ、読みの量も随分減らせることが実感できると思います。

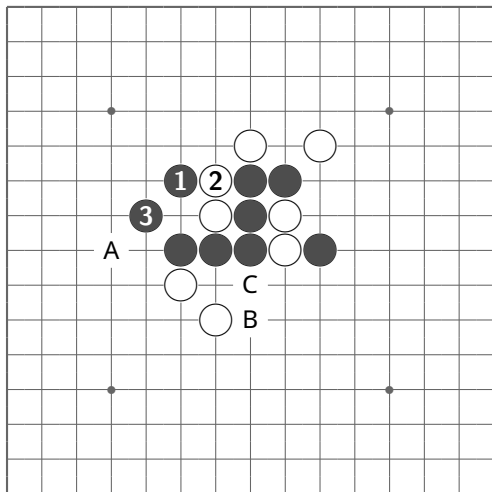
[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒1後、AまたはBの四三勝ち。白Bの防ぎだと、黒Aの四三に白Cで四のノリ手になりますが、その四をDの達四でノリ切り勝ち*²⁵となります。初手でBは、白に先に1と四ノビされ失敗です。

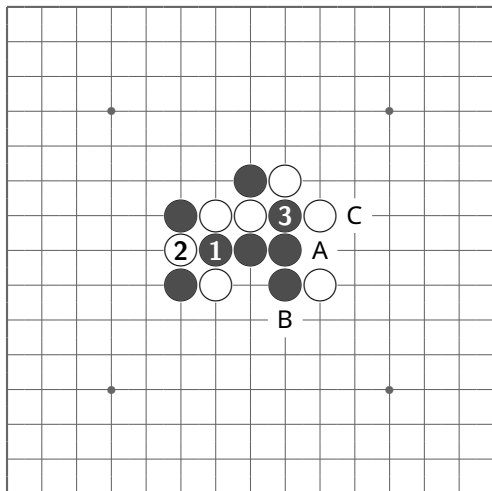
[← 問題に戻る ←](#)

*²⁵ トビ四でノラれていて、そのトビ四を中に止める手が達四になって勝つことができることを言います。一端が止まっている連の四でノラれていても、他端に止める手が達四になって勝つことができる場合はノリ押さえ勝ちと言います。



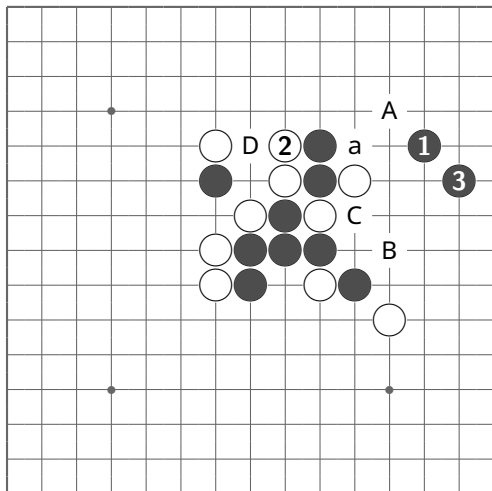
【問4: 解答】黒3後、AまたはBの四三勝ち。2で他は同じか四追いです。初手で3のミセ手は白Cと三をヒカレ失敗です。また、先にどの四ノビをしても勝てなくなります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】黒3後、AまたはBの四三勝ち。2で反対は、2の四三勝ち。白2の前に3やCに四ノビされるのが気になりますが、四を防ぐといずれもA点に四三が残りますので、四ノビは役に立ちません。これを詰連珠の用語で四ノビ無効と言います。

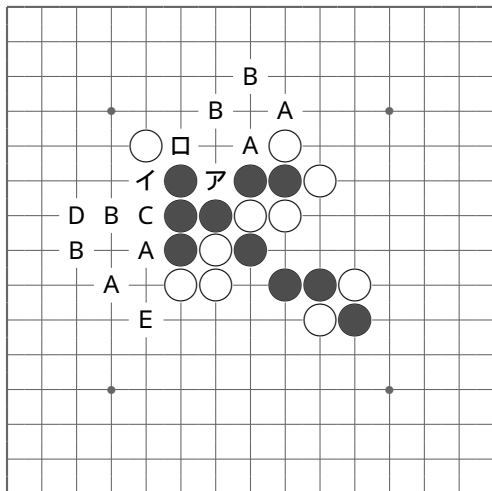
[← 問題に戻る ←](#)



【問6：解答】黒は1・3とミセ手を連発し、A または B の四三勝ちとなります。白2で他は、C 後 B です。斜めの眠三の剣先を、1の時はaで、3の時はAでと、2通りに有効に使っています。初手で2の両ミセ手は、白Dとノリ手で防がれます。

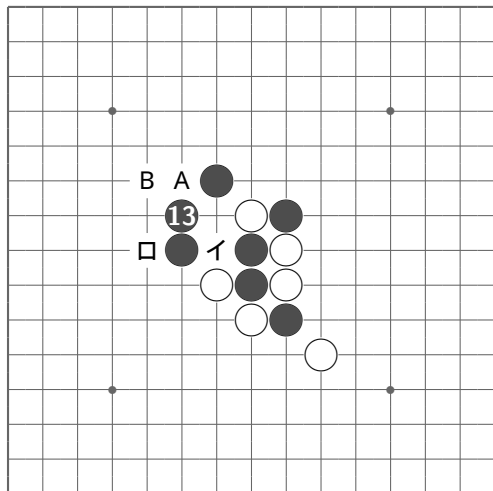
[← 問題に戻る ←](#)

4.4 節 (フクミ手を使って勝つ) 問題の解答



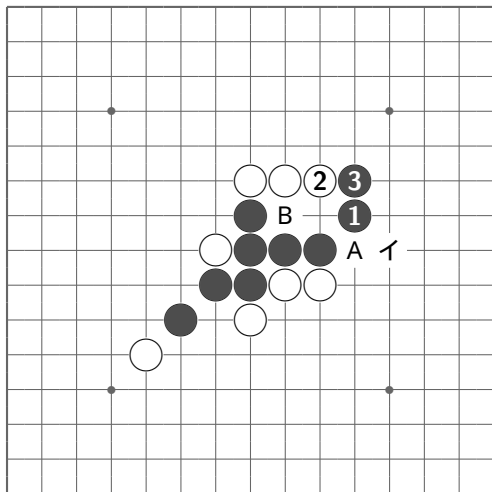
【問1：解答】ア点での四三を狙うミセ手（四追い回数1のフクミ手）としてAの4ヶ所、（イ口）の筋で四追いを直接狙うのがBの4ヶ所、（イ口）の筋に四追いで石を追加するのがC、D、Eの3ヶ所あり、計11ヶ所です。なお、追詰めが成功するのはCとDです。

[← 問題に戻る ←](#)



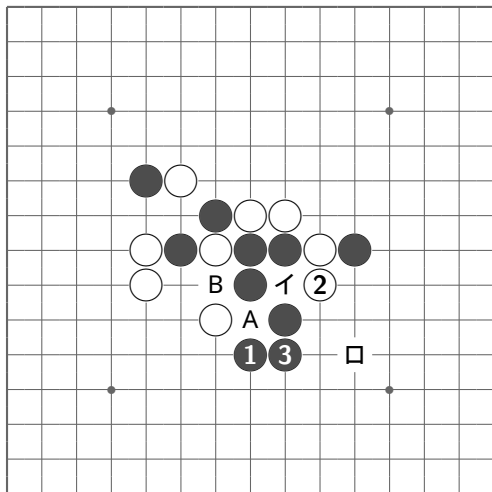
【問2：解答】黒は(イ口)をフクム13の手で勝勢です。白がイの防ぎなら黒はAの三ヒキから、Bの防ぎなら口の三ヒキから等、難しくない追詰めとなります。初手でイや口もフクミ手ですが、急所の13に防がれて追詰めはありません。

[← 問題に戻る ←](#)



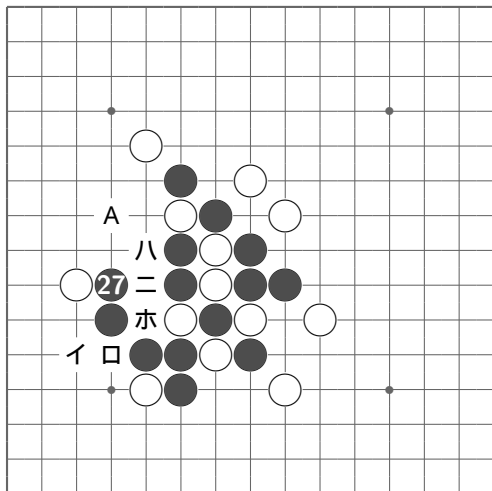
【問3：解答】黒3後Aの四三勝ち。
 黒1はBのミセ手と(2イ)のフク
 ミ手になっています。白は2あるい
 はBで両方を防げますが、‘3後A’
 が残っています。

[← 問題に戻る ←](#)



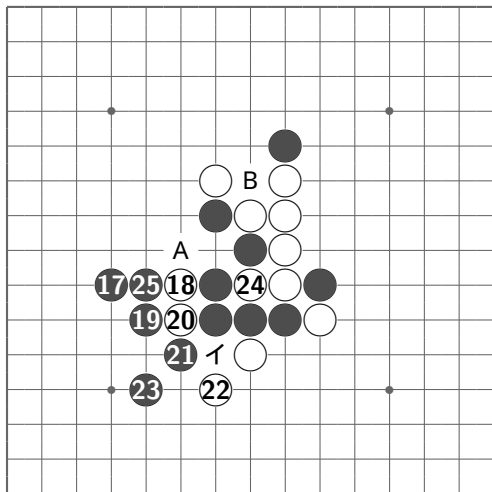
【問4：解答】黒3後、Aまたは(イ□)で四三勝ち。黒3がミセ手とフクミ手になっており、両方を防ぐ方法はありません。2で他なら、Bの両ミセ手です。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5:解答】黒27がAの四三、(イロ)と(ハニホ)の四追いを睨み必勝です。複数の四追いを用意する両フクミ手の例になっています。問題図の手順は、強引ながら学ぶべき点の多い追い手の連続で、この27を予定する定石手順でした。

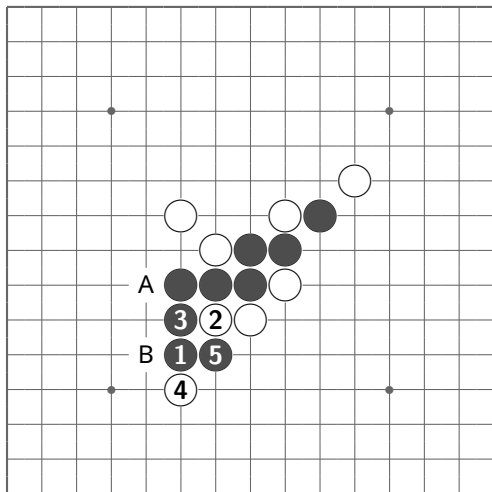
[← 問題に戻る ←](#)



【問 6：解答】黒 17 が (19 イ 22) を狙う好フクミ手で、18 の強防には 19 以下 25 後に A です。22, 24 で他も同じです。初手で 25 と打ちたくなりますが、(20 イ) が最初からノラれていて A のミセ手だけなので、白 B と打たれて逆転です。

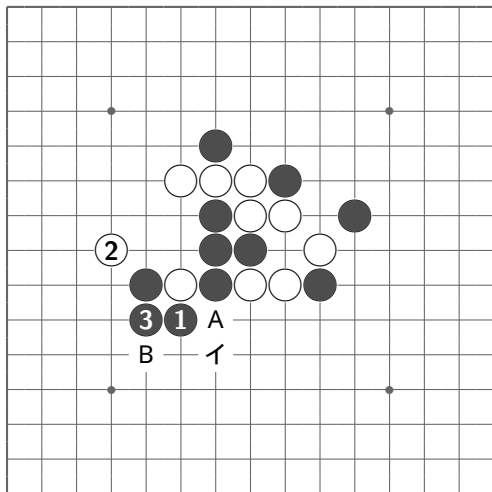
[← 問題に戻る ←](#)

4.5 節 (四ノビの善悪) 問題の解答



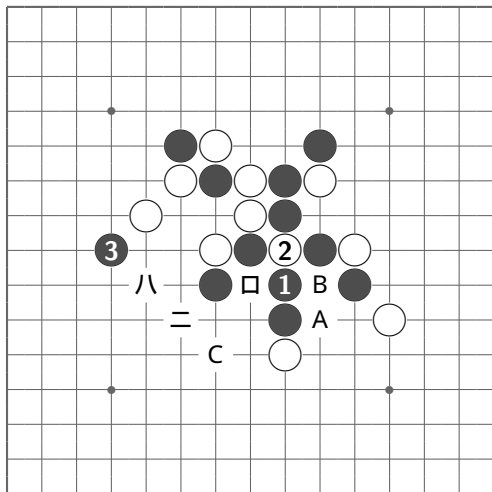
【問1: 解答】黒5後、AまたはBの
四三勝ち (この手順は [8.15 節](#) でも紹
介される手筋です)。1 の点は攻防
の急所で、四を打たずに3だと白に
1 と防がれ、黒の追詰めは消えます。

[← 問題に戻る ←](#)



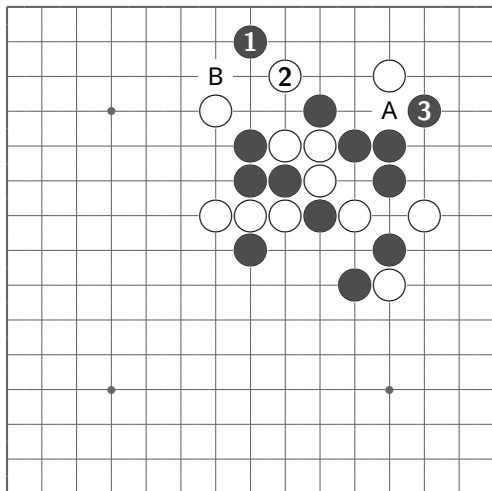
【問 2：解答】黒 3 後、A または B の四三勝ち。先にイの四ノビをする
と追詰め消滅です。黒 1 に白イの防
ぎには ‘C 後 B’ の容易な勝ちがあ
り、それからも黒イの四ノビは不要
と分かります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒1の四ノビをしてから3と白の三を止めて（口八二）を残せば、‘A 後 B’ や ‘C 後二’ 等があり必勝です。四ノビをせずに白1と防がれると、また口や二の四ノビまですると増えた白石のために、勝てなくなります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】黒の四追いはノラれていて勝てません。‘黒 1 と四ノビ後に 3 とヒキ A の四三勝ち’が正解です。白には B の四ノビで長連筋にする防ぎがあったのですが、黒 1 の存在のためにできなくなっています。

[← 問題に戻る ←](#)

5 白の勝ち方の基本

連珠では先手の黒が1手先に打つ利点の代償として、白に有利になるように禁手や長連の規則が定められています。他のゲームにも禁手あるいは禁じ手はありますが、誤って打ってしまった反則手の意味で使われます^{*26}。連珠の特徴として、後手の白には“強制的に禁手を打たせる戦法がある”ことを挙げることができます。打てば禁手と分かっているにもかかわらず、黒は“打たされて”しまい、白は“打たせて”しまうのです。白は後手の不利を補うために、この規則を使わない手はありません。

本章では白特有の勝ち方を学びます。黒には禁手ですが、白は三々や四々等を打って勝つことができます。そして特に学びたいのは、相手に禁手を打たせるようにして勝つ方法です。禁手を利用する作戦は白にとって有効かつ重要であり、実際に対局の

^{*26} 例えば将棋では、二歩、打ち歩詰め、動けない位置への打ち込み等が禁手です。囲碁では、自殺手、直後の劫取返し等があります。

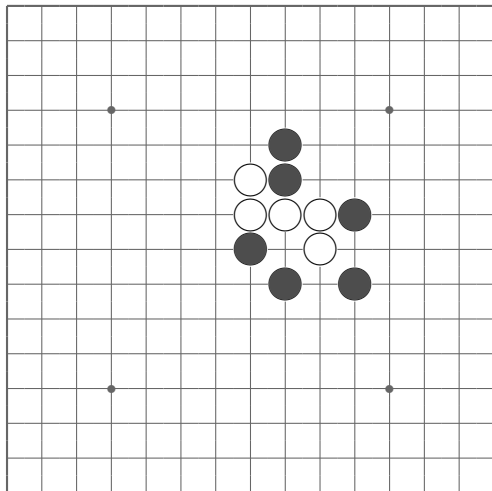
最終局面で禁手が絡んでいることは多くあります。禁手を打たせる戦法の存在は、連珠の醍醐味を大きく増加させています^{*27}。

^{*27} 囲碁は基本的に自陣の地の大きさを競うものです。存在の理由は全く異なりますが石の生死を争う戦いもあり、これが囲碁を一層面白くしているのに似ていると言えます。

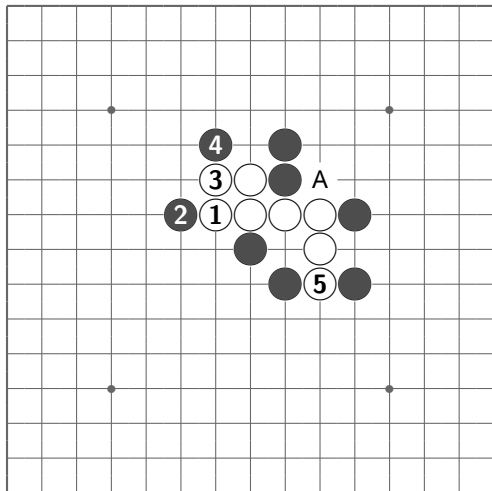
5.1 三々・四々・長連で勝つ

後手の白には禁手はなく、長連は五連と同等です。白は三々、四々あるいは長連を作って勝つことができます (2.1 節で簡単な例を見ました)。三々だからと言って遠慮する必要は全くありません。三々で勝てる場合には、四三の時と同じく、堂々と三々を打って勝ちましょう。四々や長連でも同様です。

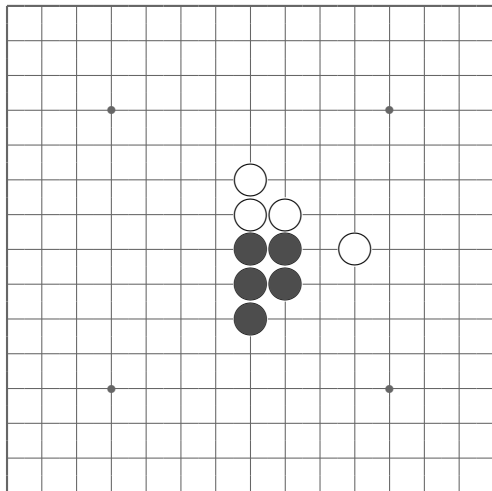
四三を目指して打つとノリ手等のためにどうしても勝ちにならないことがあるものです。黒であれば、諦めるか方針を変更するしかないでしょうが、白の場合は指し手や手順を工夫してみるとノリ手等の抵抗をうまくかわして、四三ではないものの三々や四々を作れることがあります。黒を持った場合よりも打ち方を広く考えるようにして、白に与えられている利点を生かせるようにしましょう。



【例：白先】勝って下さい。三をヒ
イていって四三を作ろうとするとノ
ラれます。

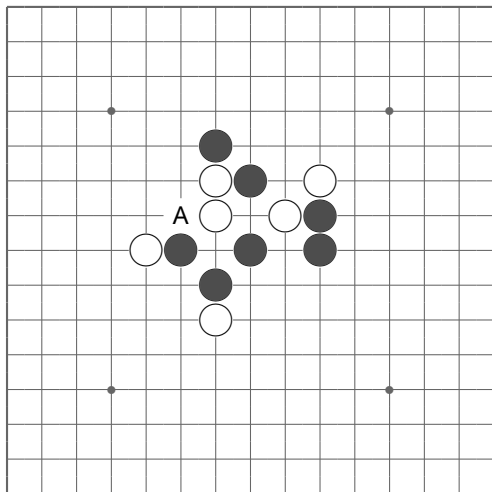


【例：解答】白 5 で三々の勝ち。5 から始めて四三を作る筋はありますが、黒 A と三で止められて失敗です。三々で勝てる場合は無理に四三を作る必要はありません。白 1 の四ノビは必要です。4 への四ノビは自由ですが、[4.5 節](#)にあるように、四ノビをしない方を先に考えましょう。



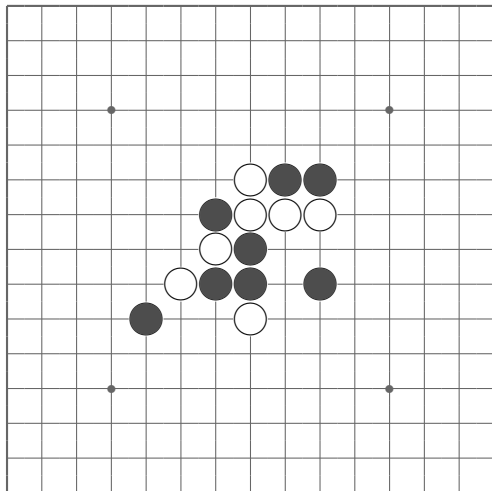
【問 1：白先】勝って下さい。黒の
ノリ手を止めて三々です。

→ 解答 →



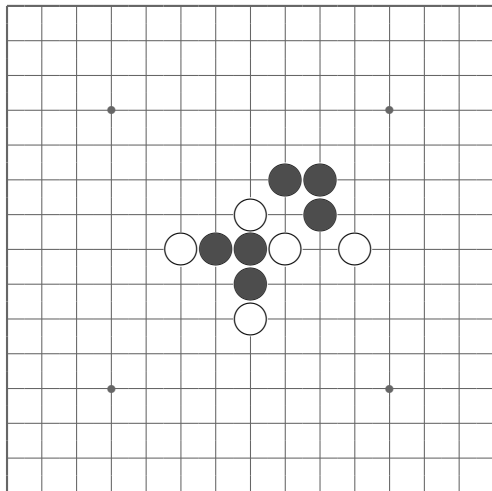
【問 2：白先】勝って下さい。A の
三後の四追いは、ノラれます。

→ 解答 →



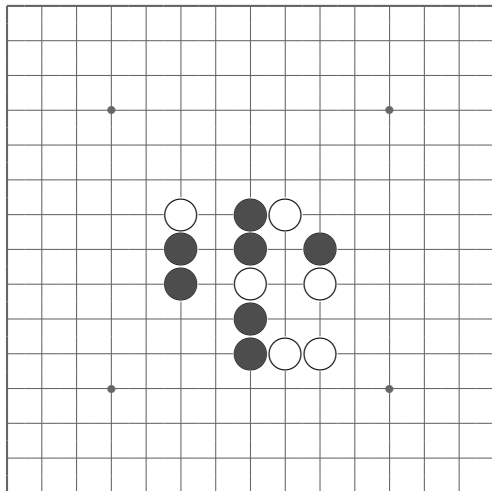
【問 3：白先】勝って下さい。黒には一手で四三の場所があり、白には‘三・四三’らしき筋があります。

→ 解答 →



【問4：白先】勝って下さい。最後を四三の形にして勝とうとすると失敗します。

→ 解答 →



【問5：白先】勝って下さい。白の四追いはノラれており、黒には次に四三を作る場所があります。

→ 解答 →

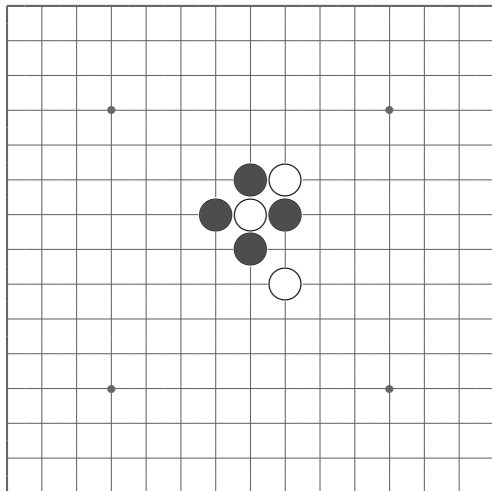
5.2 禁手を利用して勝つ

連珠の特徴として、禁手の持つ重要性があります。黒が禁手を打たざるを得ない状況を後手の白が作り出して白勝ちにするという戦法があり、これが近代連珠の醍醐味の1つとなっています。『白を持ったら禁手をネラエ』という格言 (9.1 節参照) がありますが、白であれば四三等を作ろうとするだけでなく常に禁手を狙うようにします。逆の黒の立場では、禁手にハメられないように、盤面を注意深く見るようにしたいものです。

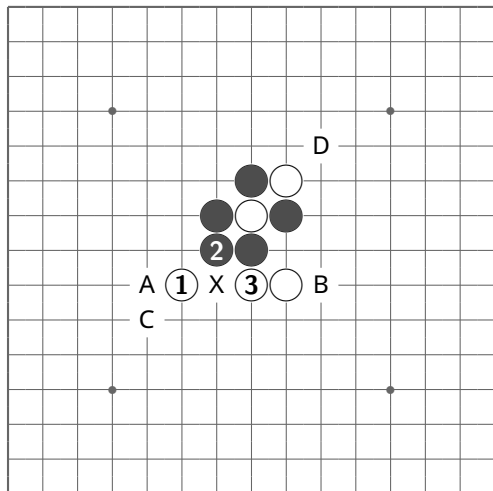
白には、黒が禁手を打たざるを得ない状況にして勝つ直接的な禁手利用だけでなく、禁手にするぞと脅しつつ自分の勢力を強化する間接的な禁手利用もあります (8.5 節参照)。また、「三の止め方」の 3.3 節中で見たように、相手の追い手を禁手筋にして防ぐという利用もあり、禁手筋の利用は攻防両面で幅広いものがあります。

5.2.1 三々禁を打たせて勝つ

禁手には三々、四々、長連があります。四三々や四々三等も三々や四々の特殊な形とみなして禁手です。これらの中で最もよく出現する禁手は三々です。いくつかの黒石が集まって好形そうに見えても、白が三や四を作ることができる時は白にとってチャンスかもしれず、禁手筋がないか探してみましょう。逆に黒が好形を作る時は、禁手筋を自ら作っているかもしれない可能性をしっかりと検討しましょう。

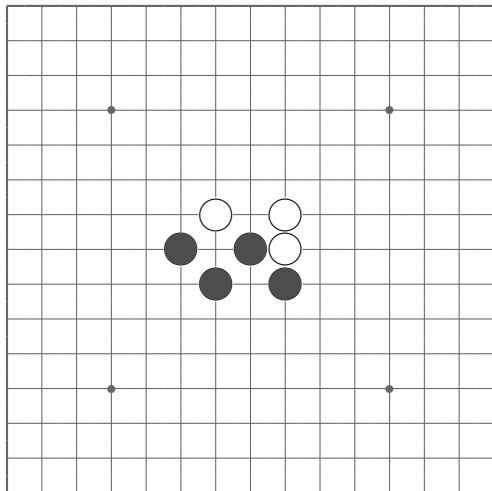


【例：白先】黒は「うまく好形を作った」、白は「始まったばかりでこれからの勝負だ」と思っているとすれば、2人とも間違っています。



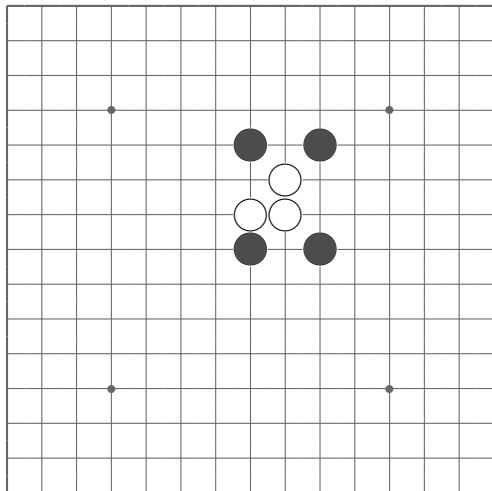
【例：解答】白が 1 と三をヒキ、2 と止めさせてから 3 と三をヒケば、X は三々の禁点で、黒は X に打つことができません。黒 4 で A あるいは B と禁手を避けても、白は B あるいは A と四ノビします。結局、黒が禁手を打って負けになるか、白が X 点で五を作って勝ちになるかのどちらかとなります。同様に、黒 2 で C あるいは D としても、白は D あるいは C と四ノビして、2 の点に黒石を置かせます^{*28}。

^{*28} 黒 4 での A や B、黒 2 での C や D は、防ぎ手としての意味はほとんどなく手数を長くする役割しかありません。以降ではこの種の防ぎ手を省略することがあります。



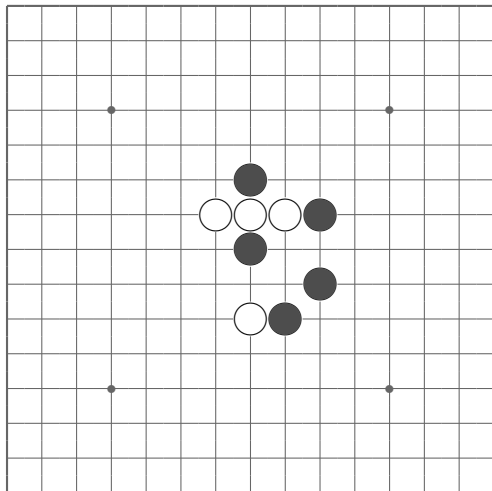
【問 1：白先】勝って下さい。

→ 解答 →



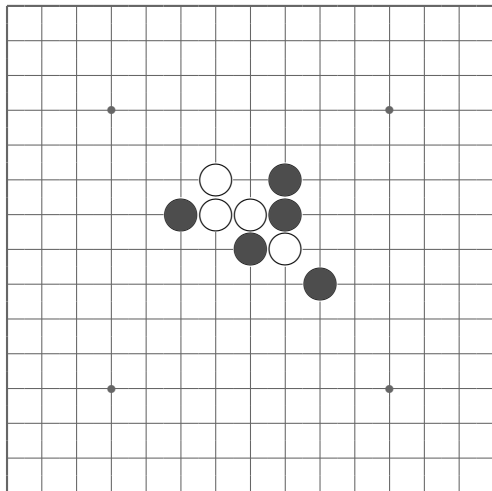
【問 2：白先】勝って下さい。

→ 解答 →



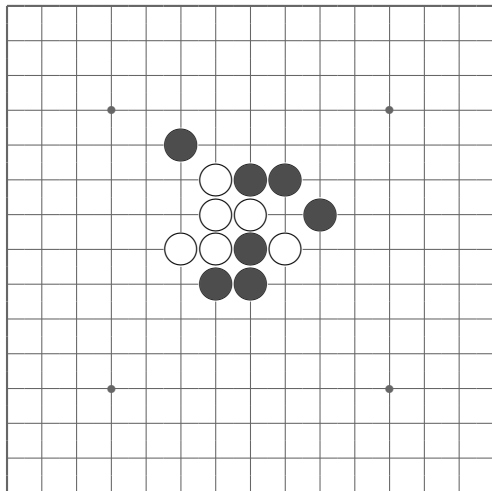
【問 3 : 白先】勝って下さい。

→ 解答 →



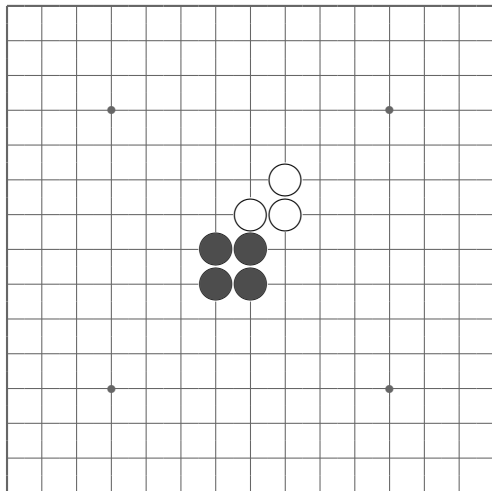
【問 4 : 白先】勝って下さい。

→ 解答 →



【問 5 : 白先】最後は四追いで三々禁にします。

→ 解答 →

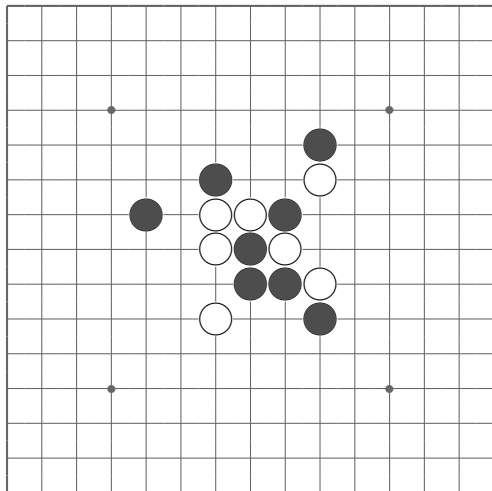


【問 6：白先】白の三に黒も三で對抗してきます。禁手にハメるためにちょっとした工夫が必要です。

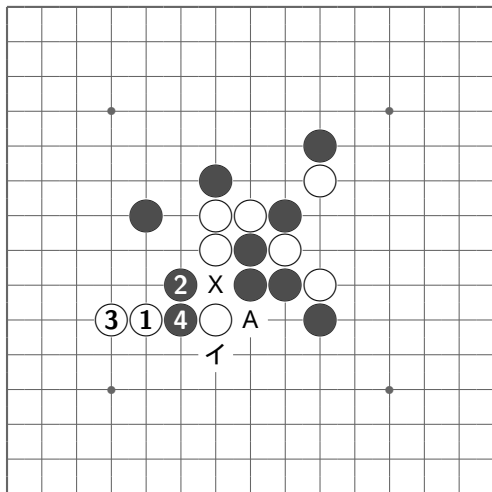
→ 解答 →

5.2.2 四々禁を打たせて勝つ

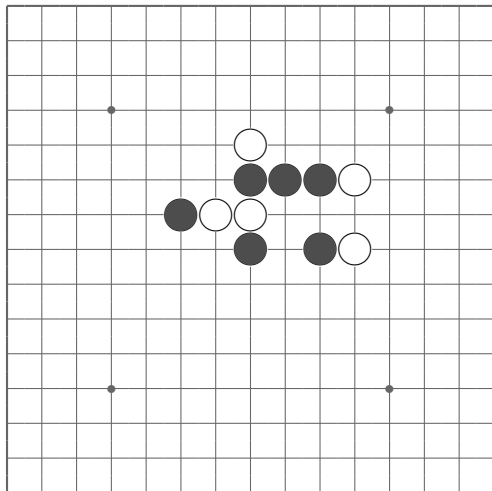
白にとって四々はノリ手の心配のない最高の勝ちパターンです (9.8 節参照) が、黒は四々も禁手です。2 つの四を無理に作らせようとするので、四々禁にする直前は四あるいは何回かの四の連続になることが多くあります。中盤以降に白の剣先が多くなってくると、四々禁にできる可能性が出てきます。最後が白の三で四々禁にすることも珍しいことではありませんので、白は、三々禁だけでなく、四々禁を打たせるようにできないかも常に狙っていきましょう。珍しいように思える一直線上にできる四々 (1.5 節参照) も意外に出現するものです。見落とさないようにしましょう。



【例：白先】勝って下さい。

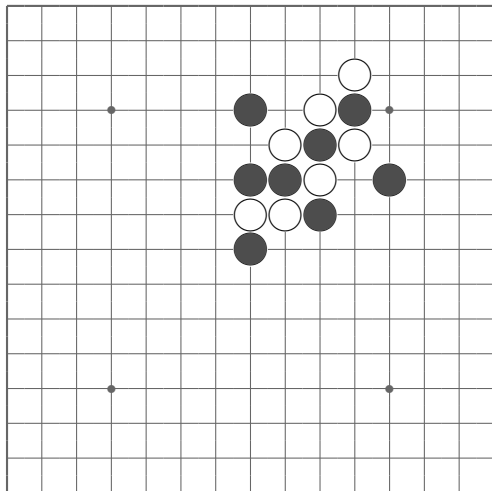


【例：解答】白 3 の三で黒 4 と打たせ、イにて X 点が四々禁になります。黒 2 や 4 で他に止めても、白は四ノビして同じ勝ち方ができます。黒 4 から X・4 と四ノビするのは白に複数の別の三ができるため、四ノビ無効です。同じようでも白 3 で A と打つと、こちらは黒に X・4 と四ノビで防がれます。



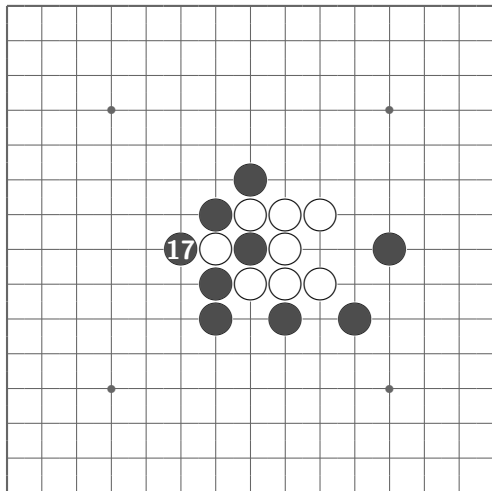
【問 1：白先】勝って下さい。黒に
三々の点があります。

→ 解答 →



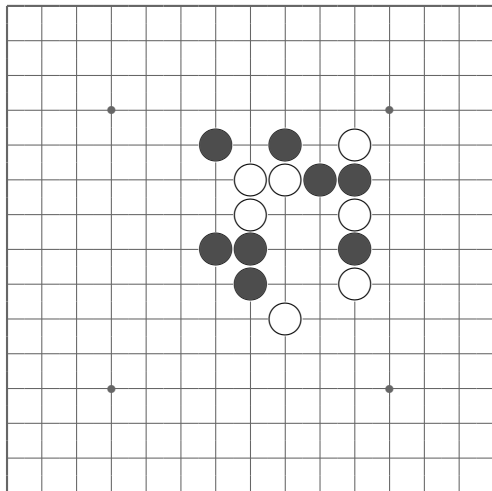
【問 2：白先】勝って下さい。白の
2 つの剣先を利用します。

→ 解答 →



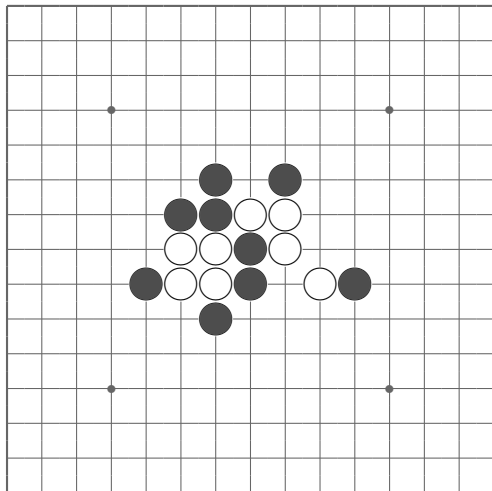
【問 3：白先】黒は 17 で白の四三をノリ次に四三を作ろうとしています。

→ 解答 →



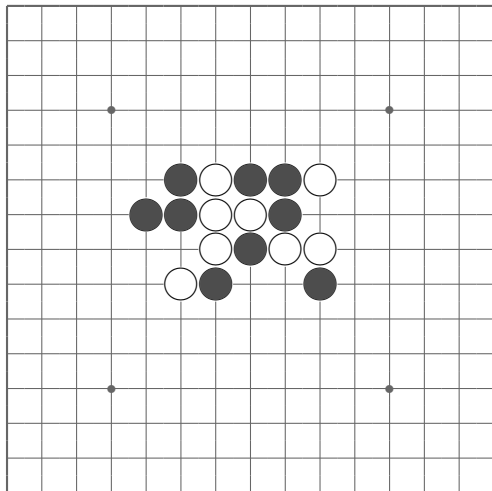
【問 4：白先】黒は次に四三を作ろうとしています。勝ってください。

→ 解答 →



【問5：白先】勝って下さい。三を打ち、後は四追いです。

→ 解答 →

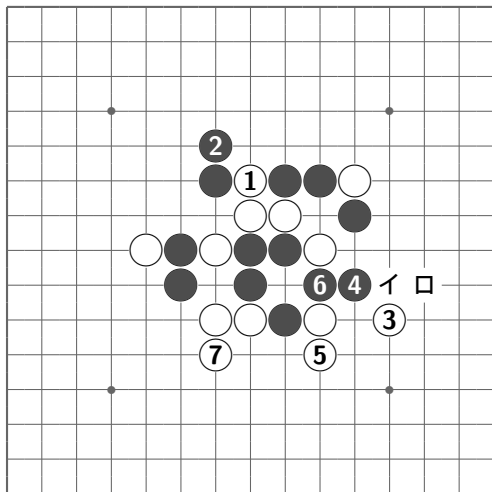


【問 6：白先】勝って下さい。こんな四々禁もあるという例です。

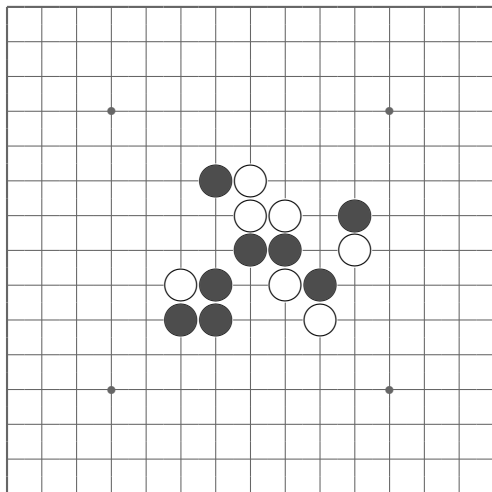
→ 解答 →

5.2.3 長連禁を打たせて勝つ

長連禁が成立して終局することはそれほど多くありません。しかし、黒の三を長連筋にして防いだり、長連禁にハメるぞと脅して勢力を補強したり、逆に黒が長連筋を逆用して禁手になるのを防いだりのように、長連筋が絡んで局面が動いていく場面は多くあります。そのような例は次節以降も時々出てきますが、ここでは実際に長連禁を打たせて白勝ちになる例を見ます。

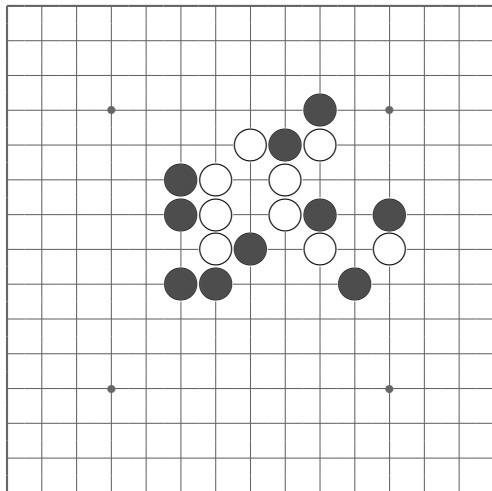


【例：解答】白 7 で黒は長連禁を避けられません。最初の局面には長連筋がありませんが、黒の四三を防ぐ白 1 の三から黒に 4 の点に打たせると長連筋ができます。以下は順序を間違えずに 5・7 と三をヒイていきます。黒 8 からの (イロ) は白にノラれています。



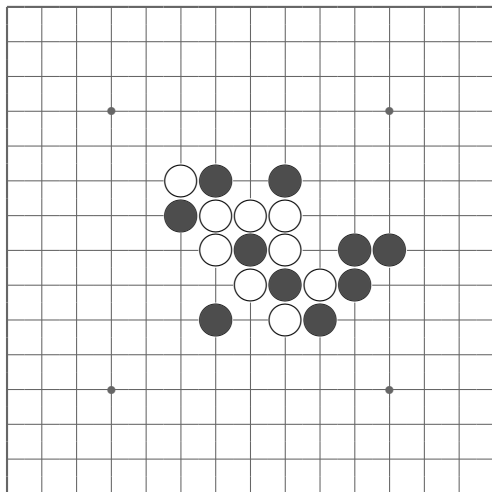
【問 1：白先】黒は次に四三があります。防ぐだけでなく、勝って下さい。

→ 解答 →



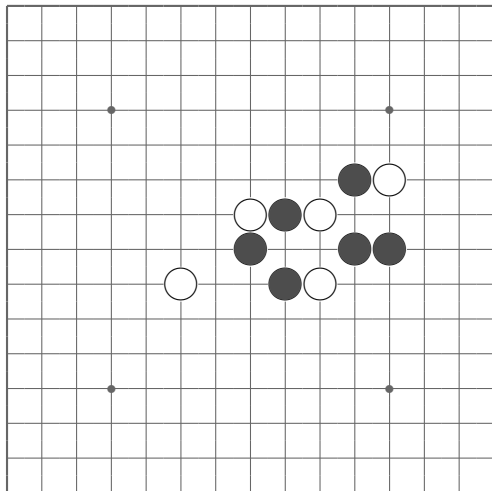
【問 2：白先】四追い問題です。どこかの列で長連禁にして下さい。

→ 解答 →



【問 3：白先】白は絶体絶命のよう
に見えますが、勝って下さい。

→ 解答 →



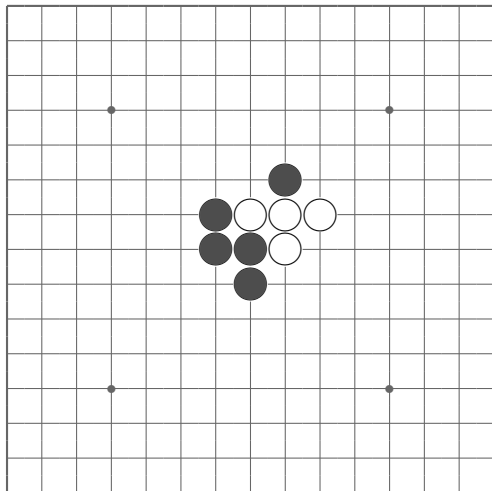
【問 4：白先】勝って下さい。手順に注意して下さい。

→ 解答 →

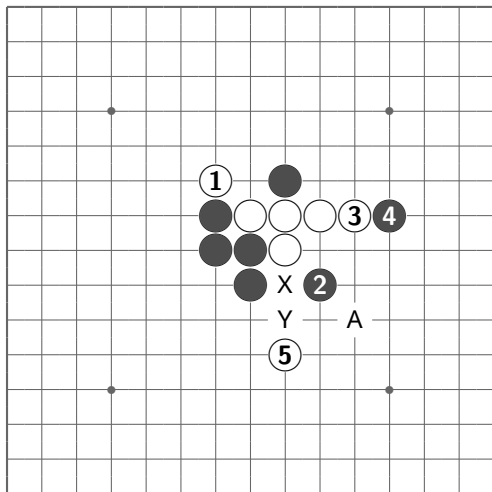
5.2.4 二重禁を利用して勝つ

禁点が 1 つあるだけでも黒は怖い思いをするものです。複数の禁点が近くにありそれらが絡めて狙われている状態を二重禁にじゅうきんと言いますが、手も足も出ないまま白勝ちになってしまうことがあります。三々禁が重なる場合が最も多いのですが、他の組合せも起こり得ます。詰連珠や連珠解説書では見かけるものの、実戦の勝負が二重禁で決まることは多くありません。それだけに二重禁を使って勝った時の喜びは大きいものです。

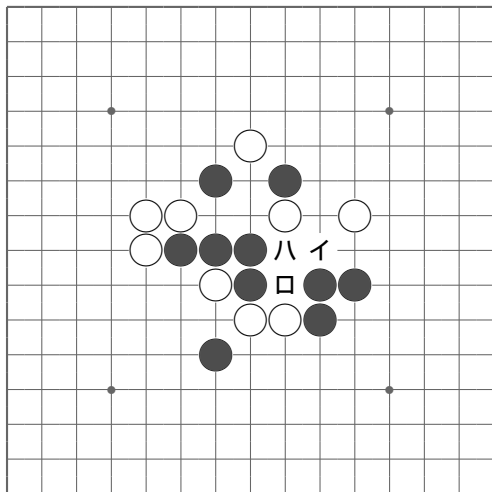
多くの場合、2 つの禁点を串刺し状に挟み込みます。白石 3 個で挟み込めばまず逃げられないネライ手 (5.2.6 節参照) となり、黒に他の攻め筋のない状態で白石 2 個で挟み込めば追詰めではないもののほぼ白勝ちになります。



【例：白先】禁手筋をうまく使って
勝ってください。

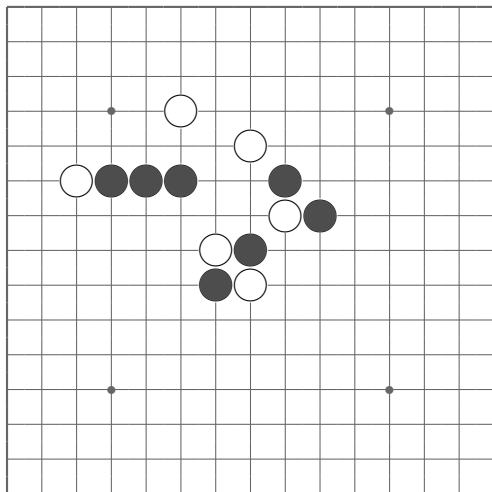


【例：解答】白は 1・3 の追い手で黒に 2・4 と止めさせ、5 が絶妙の一手です。これで X と Y の二重の三々禁を 3 個の白石で挟み込んでおり、黒がこれを逃げる手段はありません。黒 2 が反対でも白 A と四ノビすれば同じことです。白 5 は X または Y の四で禁手にするぞというネライ手で、問題図からは白の追詰めがあることになります。



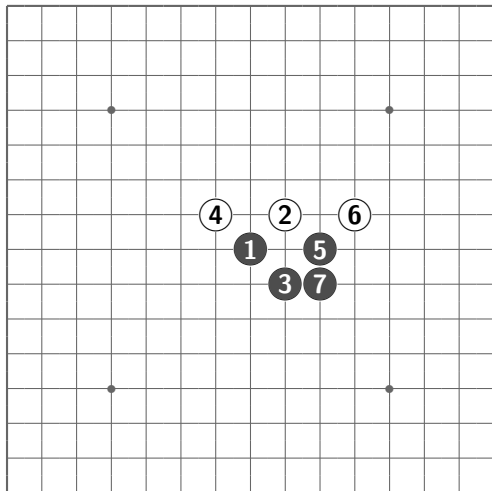
【問 1：白先】勝って下さい。黒は
イか口かハで四三を作ろうとしてい
ます。

→ 解答 →



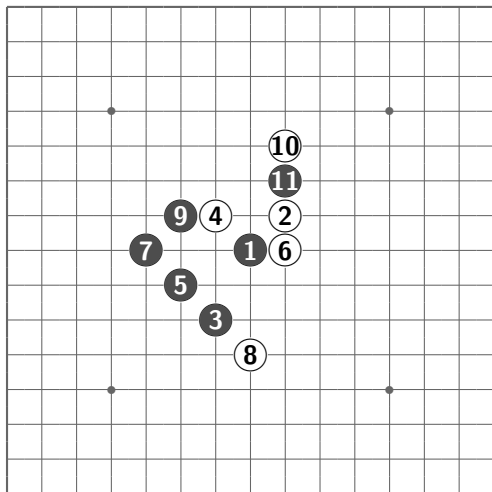
【問 2 : 白先】勝って下さい。

→ 解答 →



【問3：白先】白6に対して黒7は好形に見えますが、知らないと間違えてしまいそうな失着です。追詰めではありませんが、二重禁の典型例と言えるものです。

→ 解答 →



【問4：白先】黒11は下から止めるべきでした。白は12からどう打つべきでしょうか。これも追詰めではありませんが、白勝ちになります。

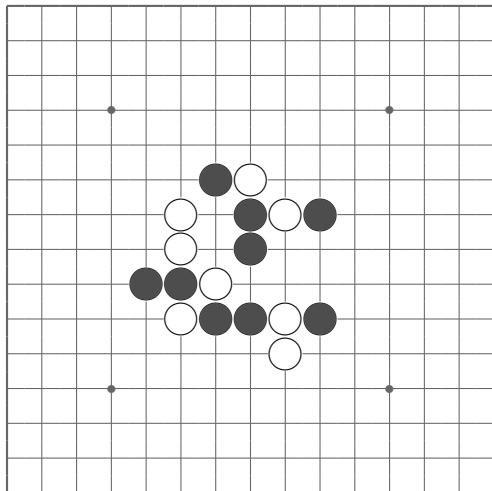
→ 解答 →

5.2.5 禁手と勝ちパターンを共通焦点にして勝つ

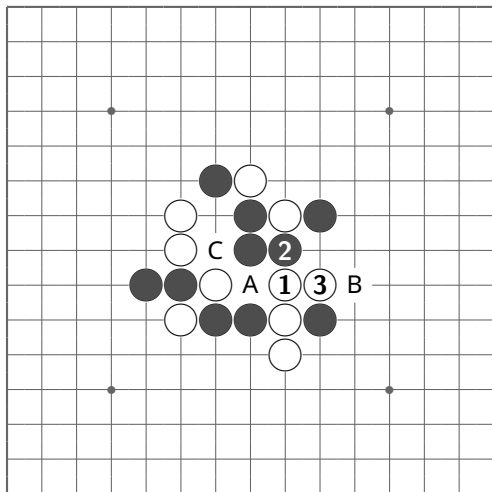
近くにある複数個の禁手を絡めるのが二重禁でしたが、本節で紹介するのは黒の禁点と白の四三等の勝ちパターンの焦点が同一点になるようにして勝とうとするものです。勝ちパターンの焦点が禁手になっているため、黒は直接その点に防ぐことはできません。四や三の一方を邪魔しても他方の四や三が残っているため、通常は禁手を逃げることはできません。適当な名称がないので、ここでは仮に きんしょうちょうぶく 禁勝重複 と呼ぶことにします。多くの場合、白は黒に打たせた追い手を防ぐ形で実現させます。

勝ちパターンが四三や四々の場合には、多くの場合白の追詰めとなります。勝ちパターンが三々の場合で、黒の攻め筋がなければ、白の追詰めではありませんが、多くの場合白勝ちとなります。

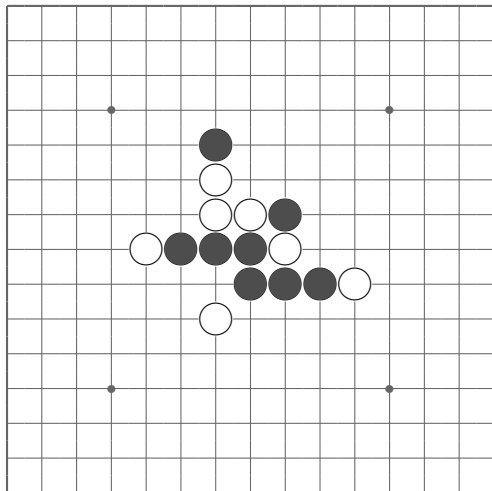
実戦での出現は多くありませんが、二重禁よりはやや出現しやすいと言えます。二重禁も含め、このような勝ち方もあると知っていると、考え方や作戦の幅が柔軟かつ広くなり、連珠の面白さも増すことでしょう。



【例：白先】黒には四三の点がありますが、禁勝重複をうまく使って勝って下さい。

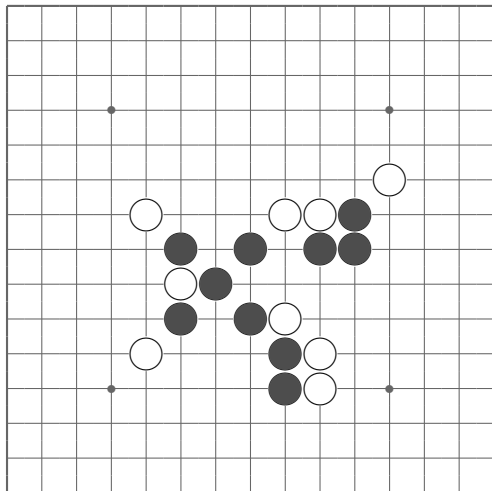


【例：解答】‘白 A の三後に (1 B) の四追い’ というのはノラれています。また、‘白 1 と四ノビして黒 2 が三々禁’ は、A 点が四々のため誤りです。しかし白 1 の四ノビ後に黒の三を止めて 3 とすると、黒の四三だった A 点が、黒の四々禁の点であり白の四三の点でもあるという禁勝重複の状況になります。黒は、B としても白 C とされてしまうように、禁手と白の四三を同時に防ぐ手はなく、白の勝ちとなります。



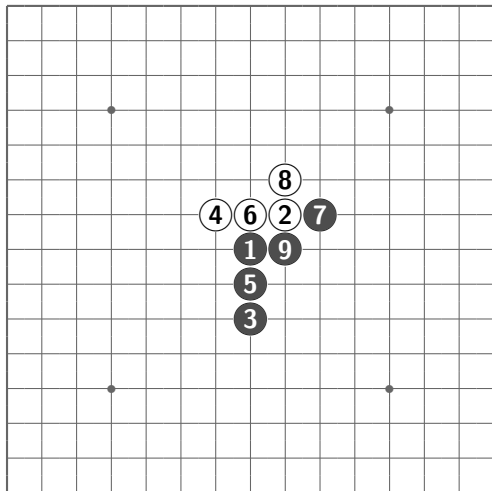
【問 1：白先】まずは黒のミセ手への対処が必要です。

→ 解答 →



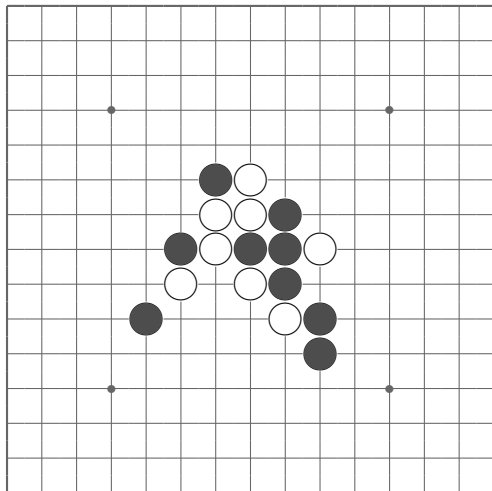
【問2：白先】黒に反撃されないよう
注意しながら長連筋を利用します。

→ 解答 →



【問 3：白先】黒 5 は失着です。白の追詰めではありませんが、禁勝重複の典型例と言えるものです。

→ 解答 →

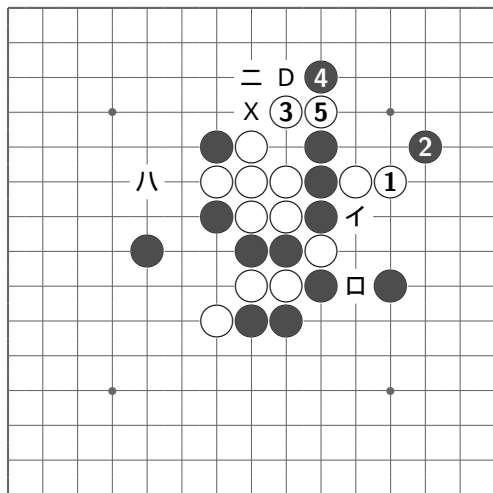


【問4：白先】三々禁になりそうな点は容易に予想できます。どのように狙いますか。

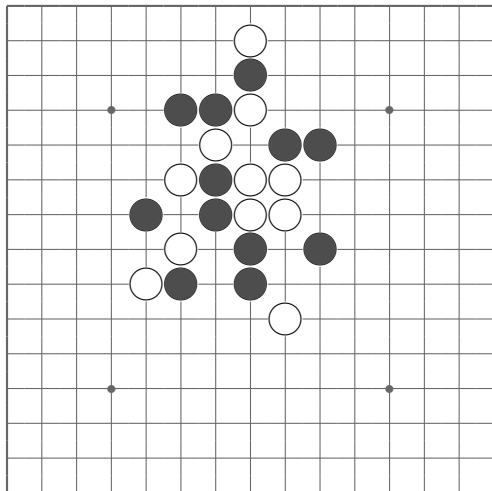
→ 解答 →

5.2.6 ネライ手を使って勝つ

フクミ手の強力さは 4.4 節で理解してもらえたと思います。白の場合、最終的に黒の禁手を打たせるようにフクミ手を打つことができますが、これをネライ手と呼ぶことがあります。白の勢力があまりなく四三や四々ができそうにない所でも、四追いの筋があるとネライ手を打てる可能性があります。なかなか気付きにくいことがありますので、禁手を狙えないか常に注意して盤面を広く見ましょう。本節の例や問は少し難しめになっています。

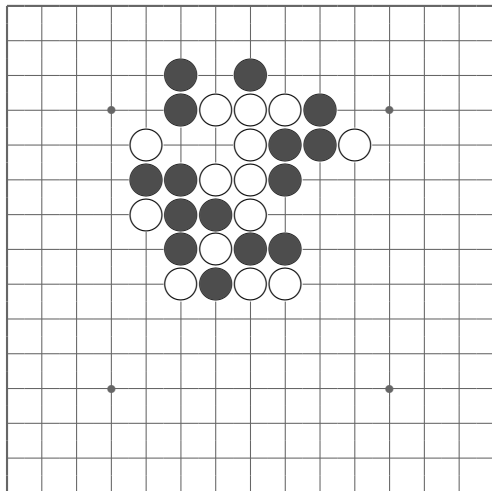


【例：解答】白 5 で D または X での四三勝ち。白 1 が (イ口) での四三勝ちと (2 ハ二) での X 点三々禁を見るネライ手でもあるフクミ手です。黒は 2 と防ぐくらいですが、1 の点に石があるので白 3 からの攻めが成功します。



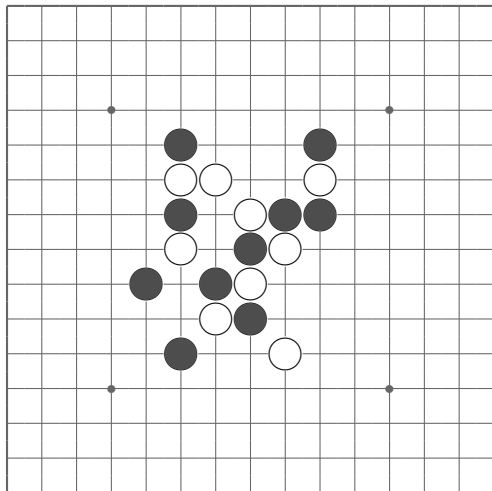
【問 1：白先】複数の箇所に狙いを付けたネライ手を放ちます。

→ 解答 →



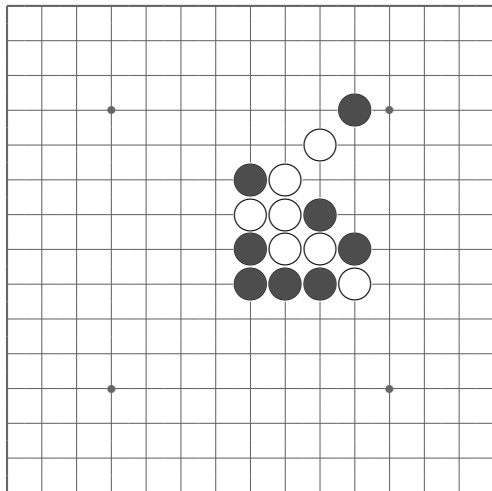
【問 2：白先】あと 1 個の石で長連禁になる筋を狙われると、黒はほとんど変化できません。

→ 解答 →



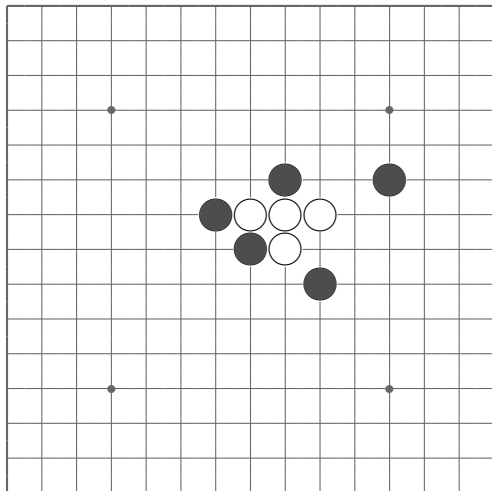
【問3：白先】難しそうに見えますが、初手のネライ手が解決してくれます。

→ 解答 →



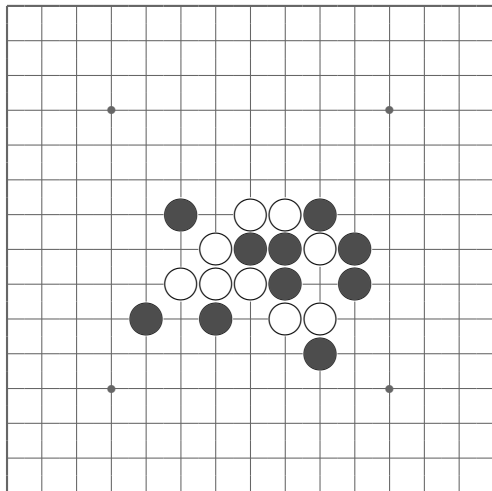
【問4：白先】勝って下さい。最初の狙い筋は容易に想像できるでしょう。

→ 解答 →



【問 5：白先】勝って下さい。前問とは少し様子が異なります。

→ 解答 →

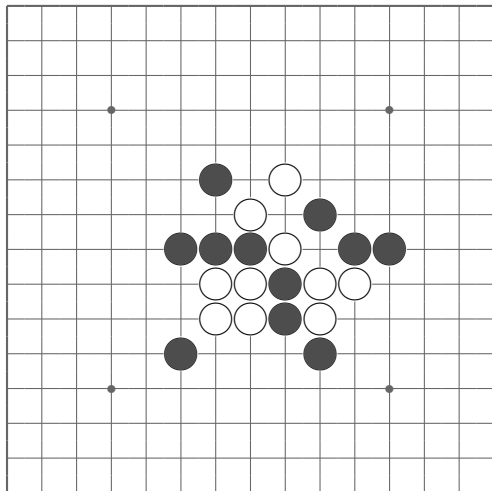


【問 6：白先】種々の狙いのあるフクミ手を打ちます。

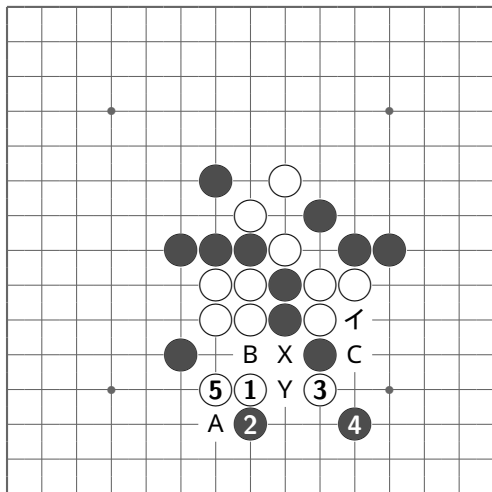
→ 解答 →

5.3 白の勝ち方を応用する

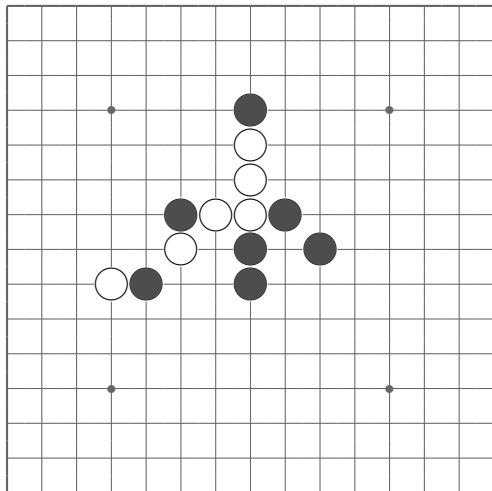
黒が勝つには僅かな例外を除き四三を作るしかないのですが、これまで見てきたように白には様々な勝ち方があります。これらを組み合わせて応用することで、白は多様な攻撃が可能になります。頭を柔軟にし広く局面を見ていろいろな面から勝ち筋を探してみましょう。



【例：白先】まずはネライ手から始めます。

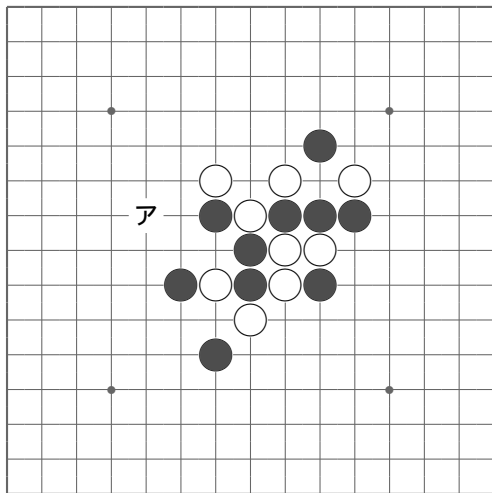


【例：解答】5 後 A の四々勝ち。白 1 は (イ 2 A) で一直線上にできる X 点四々禁をネラッています。黒 2 であれば 3 と四々のミセ手で、黒 4 なら 5 後 A の四々勝ちと白の特権をフルに使った勝ち方となります。2 や 4 で他は、詳細は省略しますが、B あるいは X での四々禁、Y での四々禁、B での四三、4 での四々等の筋があります。黒 2 で四々禁を避ける C の防ぎだと、四追いで長連禁にできます。



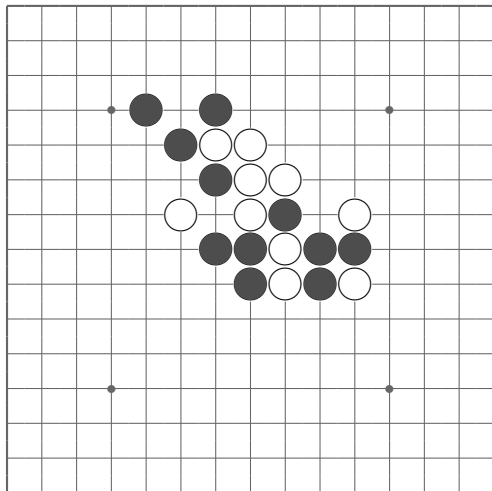
【問 1：白先】ミセ手と禁手狙いを
絡めます。

→ 解答 →



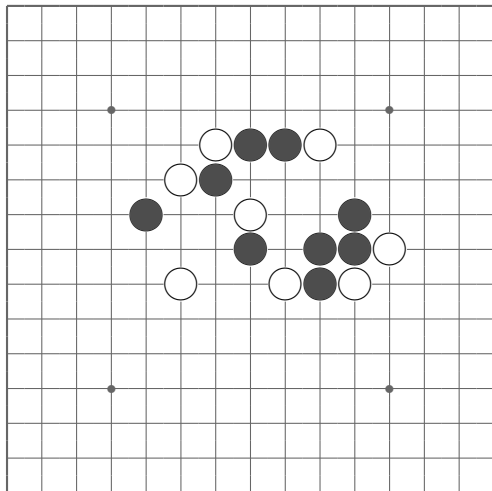
【問 2：白先】‘アの三後に四追い’ではなく、ちょっとした工夫が必要です。

→ 解答 →



【問3：白先】勝って下さい。黒に
三で防がれてしまうことのないよう
に攻めます。

→ 解答 →

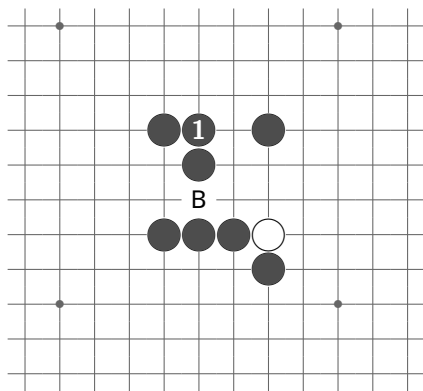


【問 4：白先】長連禁を狙いますが、
最後は別の勝ち方です。

→ 解答 →

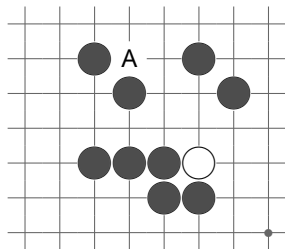
5.4 [コラム] この手は三々の禁手ですか？

黒の三々、四々、長連は禁手です。四々と長連については容易に判断できますが、三々かどうかの判断は容易とは限りません。作り物の局面であれば判断に苦勞する例を作ることができますが、実戦でも多少複雑な状況が出現することはあります。[1.6 節](#)の脚注で判断方法を簡潔に述べていますが、多少複雑な状況でも判断できるよう、ここで例を使って説明します。

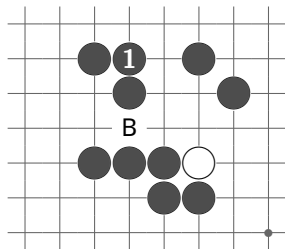


【例 1：解説】黒 1 と仮に打ってみます (これを止める白の手は打たずに検討を進めます)。横は明らかに三です。縦はどうでしょうか。達四にできるのは B だけですが、禁手にならずにここに打つことができれば三です。しかし B 点は四三々の禁点になっていて打てません。つまり縦は三らしく見えますが、三ではありません。これを 1 の点に戻して考えると、横の三だけですので三々ではありません。

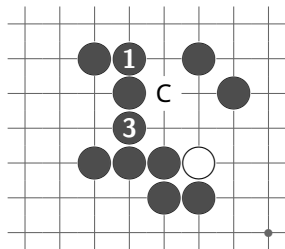
実戦でこの程度の複雑さでの三々か否かの判断が必要となることは、多くありませんが非常に珍しいと言うわけではありません。もう少し複雑な次の例が理解できれば、実戦での判断は間違いなくできることになるでしょう。



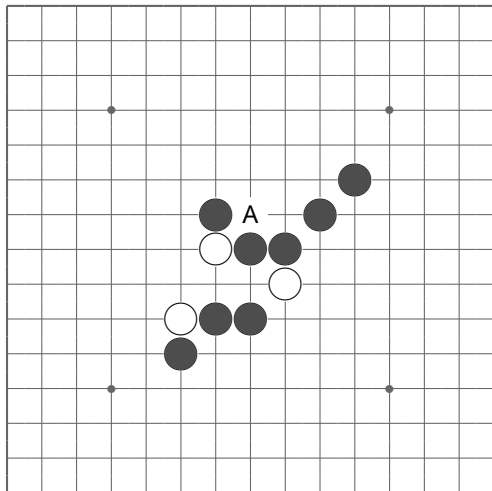
【例 2：黒先】例 1 に黒石が少し追加された局面です。黒が A 点に打つのは三々の禁手でしょうか。



【例 2：解説】黒 1 と打ってみます。横は問題なく三です。縦が三かどうかは、B に打てるかどうかで決まります。つまり、四三々らしく見える B が本当に四三々かどうかには依存します。そこで (白の防ぎは省略して) B に打ってみます。

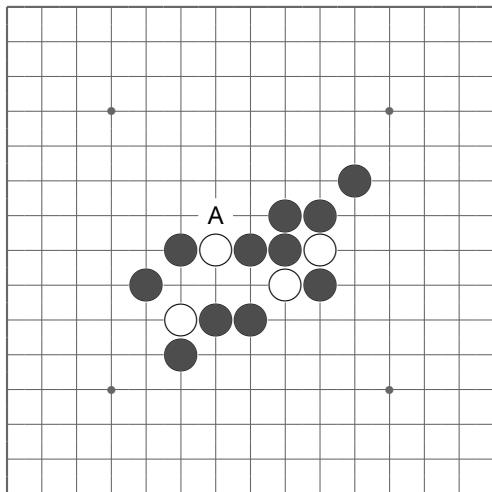


【例 2：解説 (つづき)】黒 3 と打った時点で、3 の点を通る縦は四、左上から右下への斜めは三です。問題は右上から左下への斜めですが、C 点については縦・横・斜めとも特に複雑な状況でなく四三々になっていると判断できます。四三々の C 点には打てませんので、3 の点を通る右上から左下への斜めは三ではありません。結局、黒 3 は単なる四三で禁手でなく打てます。これを 1 に戻すと、縦も三になって、黒 1 は三々の禁手ということになります。



【問 1：黒先】黒が A 点に打つのは
三々の禁手でしょうか。

→ 解答 →

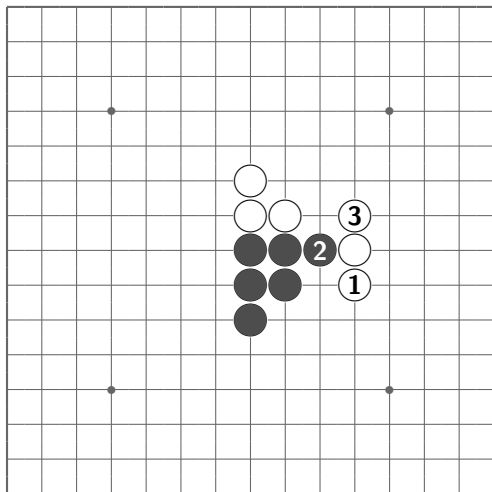


【問 2：黒先】黒が A 点に打つのは
三々の禁手でしょうか。

→ 解答 →

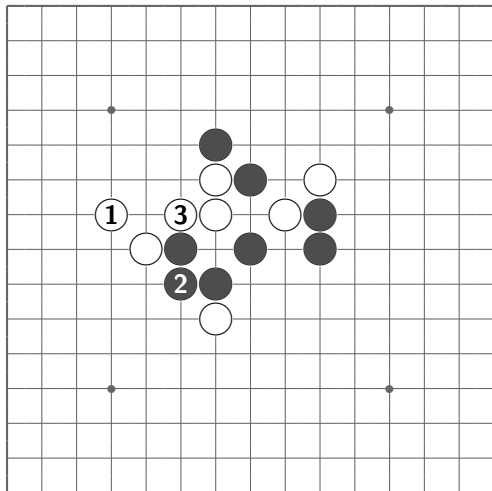
5.5 本章にある問題の解答

5.1 節 (三々・四々・長連で勝つ) 問題の解答



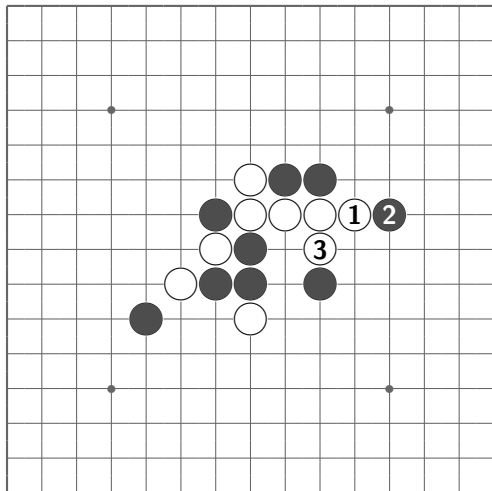
【問 1：解答】白 3 で三々の勝ち。
 黒 2 で他も同じ。初手で他は、黒に
 できる三で攻めが続きません。

[← 問題に戻る ←](#)



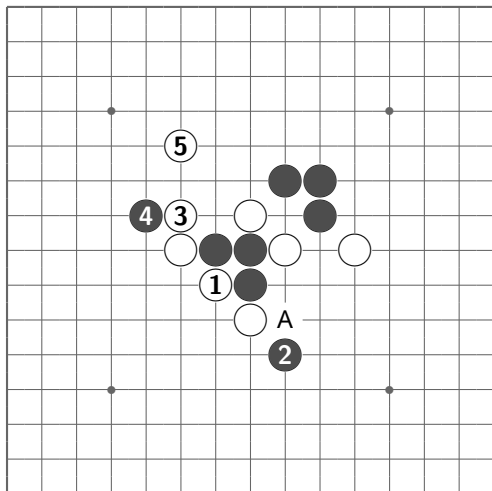
【問 2：解答】白 3 で三々の勝ち。
 黒 2 で他も同じ。最後まで打つと白
 が長連を作って勝ちとなるかもしれ
 ません。

← 問題に戻る ←



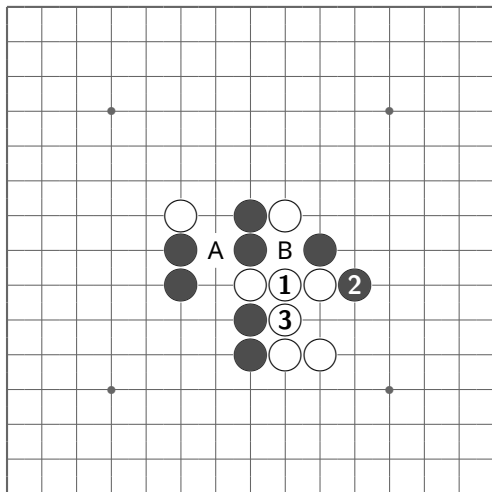
【問3:解答】白3で黒の四三をノリ
つつの三々の勝ち。どちらの三も黒
の四ノビで止められますが、他方の
三が達四になってしまう面白い三々
です。

← 問題に戻る ←



【問 4：解答】白 5 で三々の勝ち。
2 で反対は、A とします。白 3 から
5・3・4 の順に打てれば四三ですが、
途中で黒のノリ手があります。

← 問題に戻る ←

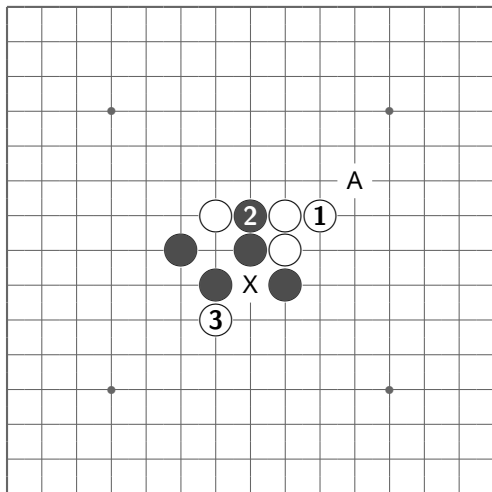


【問5：解答】白3の四々勝ち。白1で黒の四三はノッています。黒のAとBの剣先は、どの時点でも役立ちません。

[← 問題に戻る ←](#)

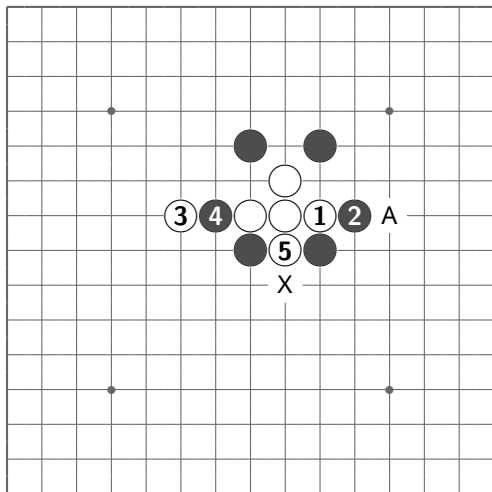
5.2 節 (禁手を利用して勝つ)

5.2.1 節 (三々禁を打たせて勝つ) 問題の解答



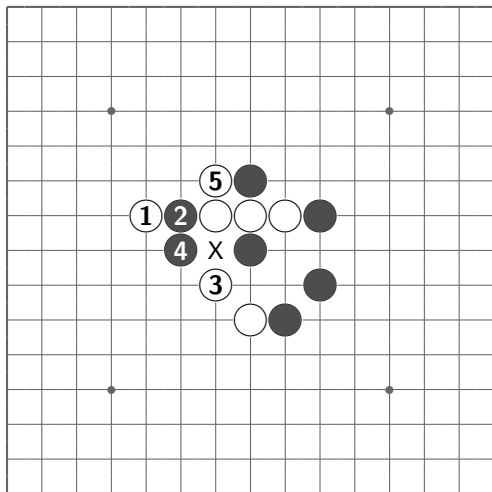
【問 1：解答】白 3 で X 点が三々禁。黒 2 が他でも、白は四ノビで黒に 2 と打たせて同じことです。白 3 は A も可。

[← 問題に戻る ←](#)



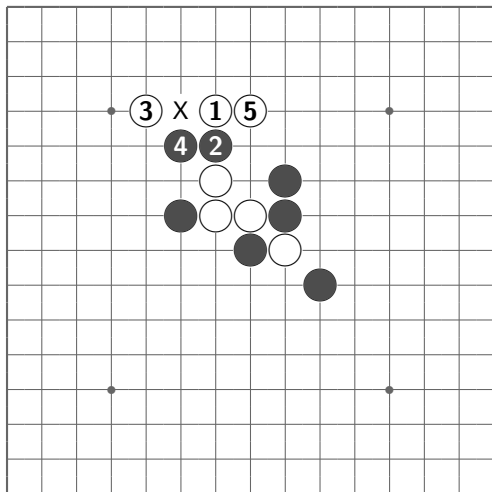
【問2：解答】白5でX点が三々禁。
 黒2で4は、白Aの四ノビ後の5
 で同じくX点三々禁です。

[← 問題に戻る ←](#)



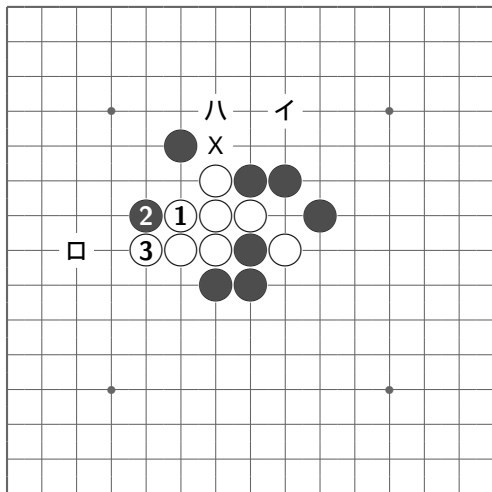
【問 3：解答】白 5 で X 点が三々禁。黒 4 で他も、白の四ノビで同じです。

[← 問題に戻る ←](#)



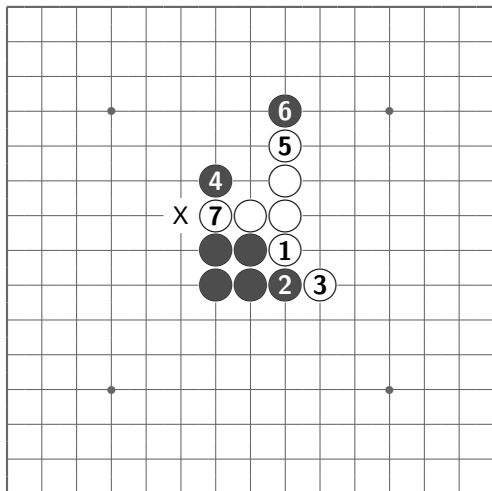
【問 4：解答】白 5 で X 点が三々禁。
黒 2 で他に止めても同様です。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】白3後（イ口ハ）または（口ハ）でX点が三々禁。2で他は、（2 X）またはXで八点が三々禁。

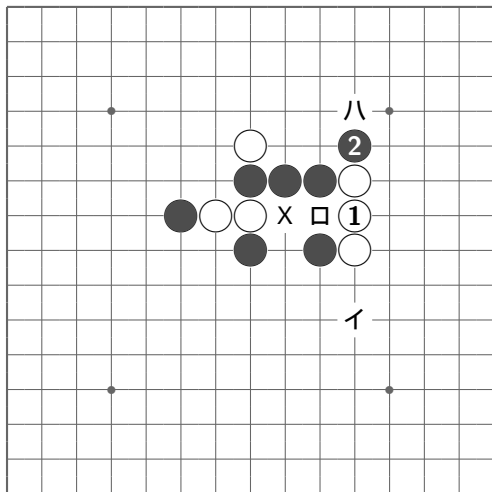
← 問題に戻る ←



【問 6：解答】白 7 で X 点が三々禁。7 の前に四ノビで 6 の点に打たせておくことが肝要です。4 反対も同様。2 反対は、白 X で 2 の点を三々禁にします。

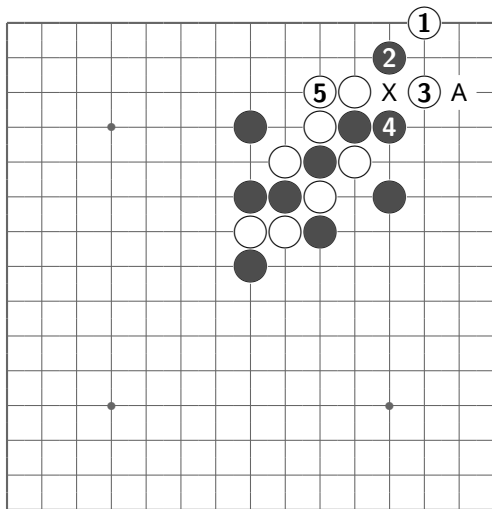
[← 問題に戻る ←](#)

5.2.2 節 (四々禁を打たせて勝つ) 問題の解答



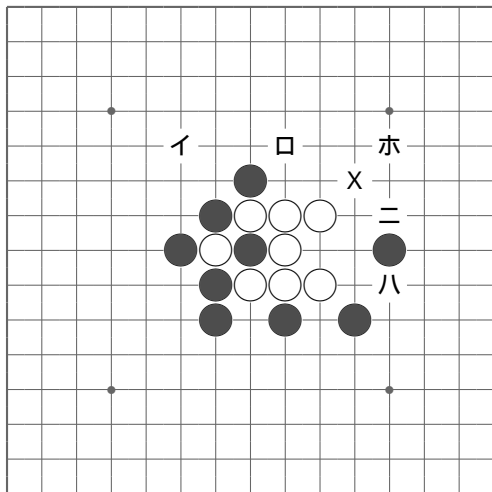
【問1：解答】黒2なら(イ口)でX点四々禁。2反対も(ハ口)でX点四々禁です。

[← 問題に戻る ←](#)



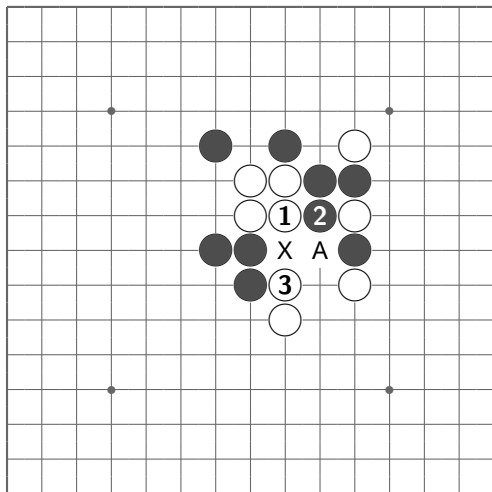
【問2：解答】白5までX点四々禁
です。5ではAも可。

[← 問題に戻る ←](#)



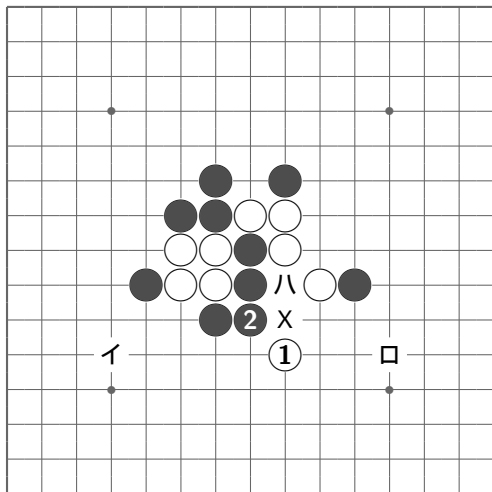
【問3：解答】白（イロハニホ）の四
追いでX点四々禁。縦・横に直交す
る四々で、現われやすい形です。

← 問題に戻る ←



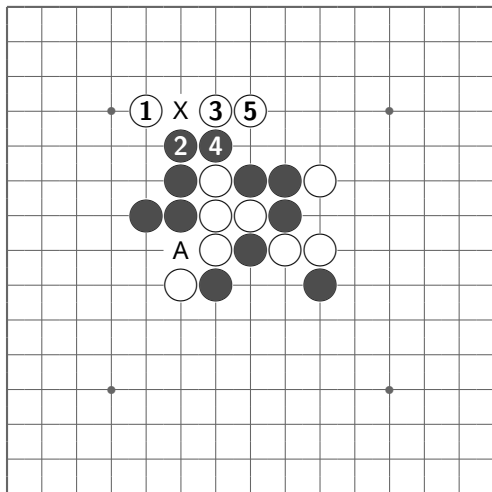
【問4：解答】白3でX点四々禁。
 黒2ではXにもAにも四ノビできません。
 白3から(A3)はノラれています。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】白1で黒2と止めさせ、(イロハ)でX点が一直線上にできる四々の禁手になります。

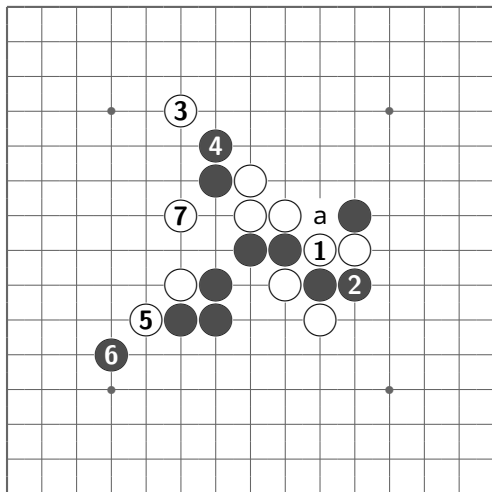
[← 問題に戻る ←](#)



【問6：解答】白5でX点が四々禁です。2の点を通る縦の'三'は、X点が禁手のため達四にできません。Aで黒の四三ですが、もちろん怖くありません。

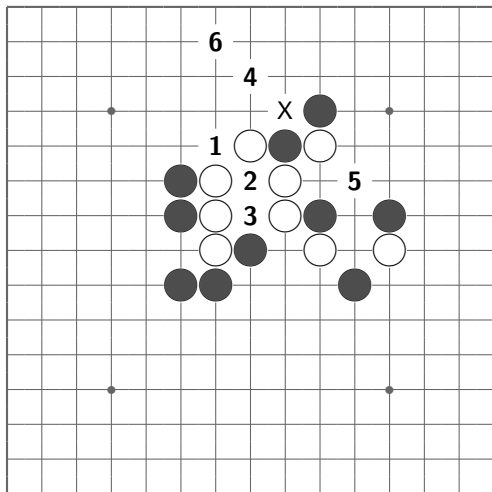
[← 問題に戻る ←](#)

5.2.3 節 (長連禁を打たせて勝つ) 問題の解答



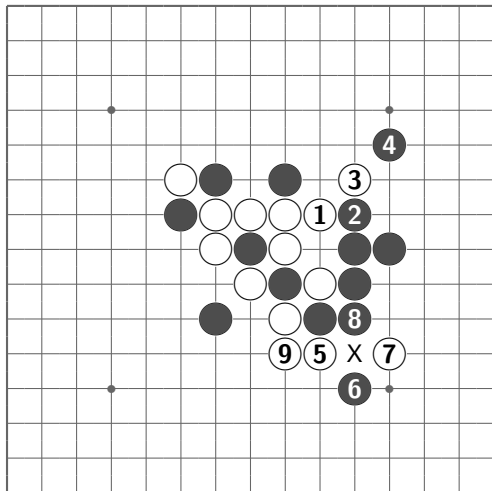
【問 1：解答】白 7 まで、黒の長連禁は避けられません。白 5 で 7 は、黒 a です。

[← 問題に戻る ←](#)



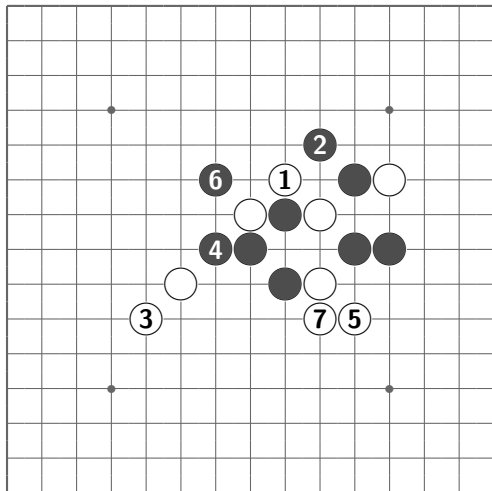
【問 2：解答】白 1～6 の四追いで、
X 点が横の列の長連禁です。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】白1から7まで四ノビして、白9と三を止めると、X点が長連禁になります。

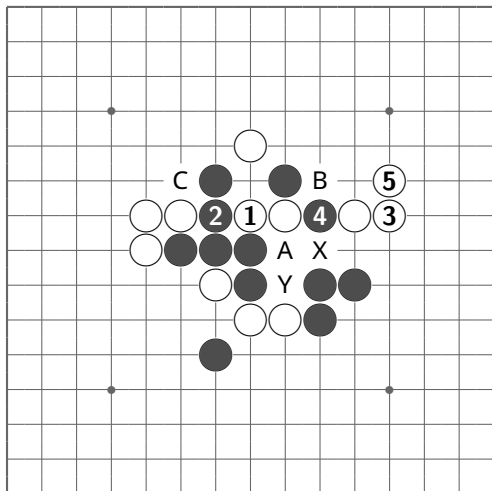
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】白 7 まで、黒の長連禁は避けられません。白 5 を 6 や 7 とすると、逆転されます。

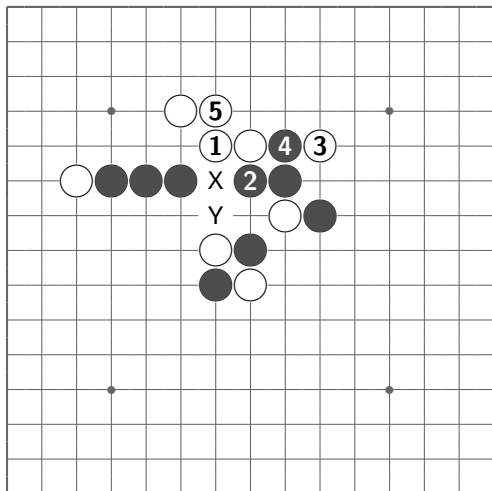
[← 問題に戻る ←](#)

5.2.4 節 (二重禁を利用して勝つ) 問題の解答



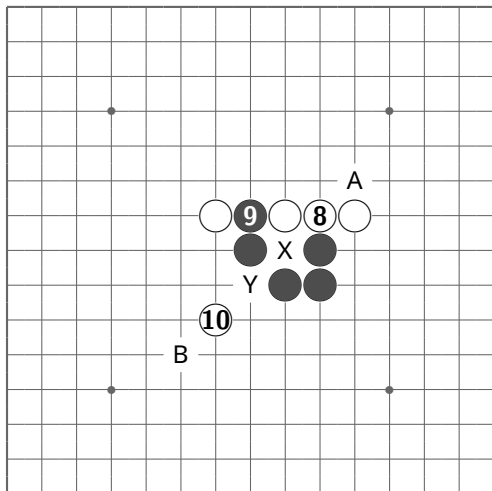
【問1：解答】白1・3と四ノビすると、四三だった点がともに四々禁の点になります。白5はXとYの二重の四々禁のネライ手で、黒は逃げられません。黒にはA, B, Cに四三の点がありますが、5はノリ手にもなっています。

[← 問題に戻る ←](#)



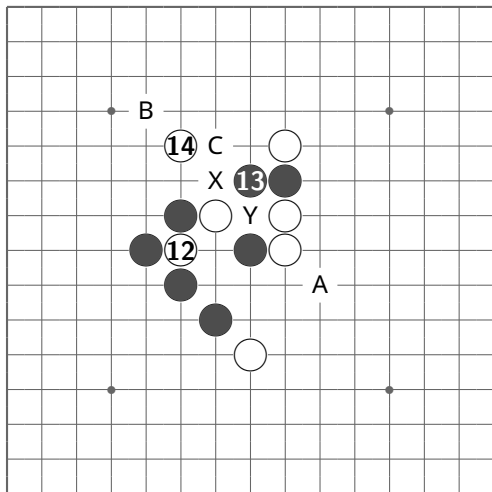
【問 2：解答】黒に 2・4 と止めさせ、白 5 と X の長連禁と Y の三々禁の二重禁を狙うと、黒は逃げられません。黒 2・4 を他に止めても、白は四ノビして同じことです。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】白8の四ノビで黒9と打たせてからの白10が好手です。10は追い手ではないものの、黒はXとYの2つの三々禁を挟み込まれてどうすることもできません。黒Aなら白B、黒Bなら白Aです。10はAでも同じです。

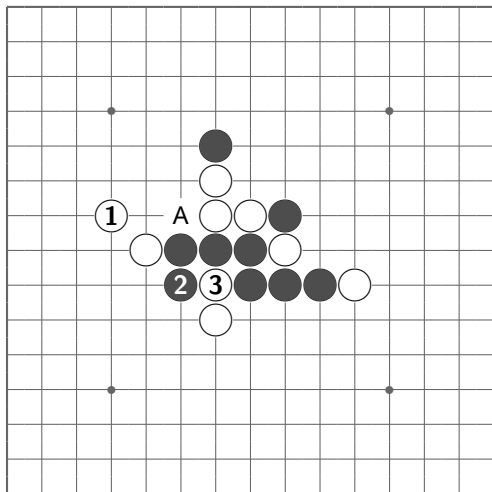
[← 問題に戻る ←](#)



【問4：解答】黒13と打たせての白14が、追い手ではないものの、XとYの二重三々禁を狙う好手で白勝ちになります。黒Aなら白B、黒Bなら白Aです。14はAでも同じです。13で他は、白Cからの追詰めがあります。

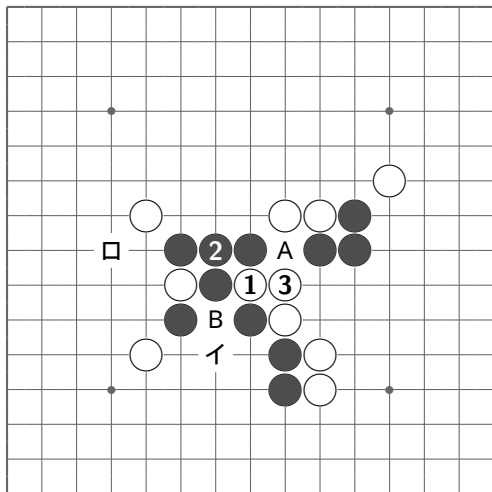
[← 問題に戻る ←](#)

5.2.5 節 (禁手と勝ちパターンを共通焦点にして勝つ) 問題の解答



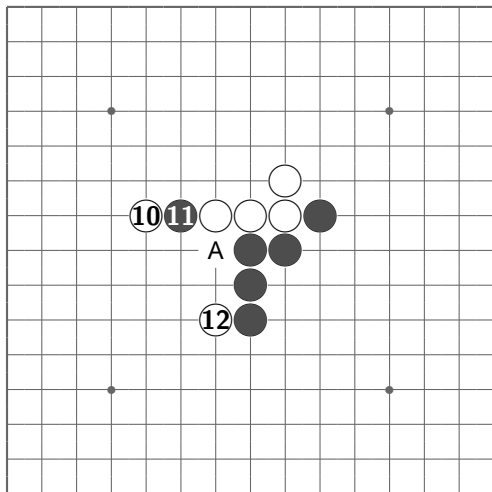
【問1：解答】黒の四三は白1とノッて防ぎ、A 点が禁点になるように黒2と打たせます。白3までA 点が白の四三と黒の三々禁の禁勝重複の点となり、黒は防ぐ方法がありません。

[← 問題に戻る ←](#)



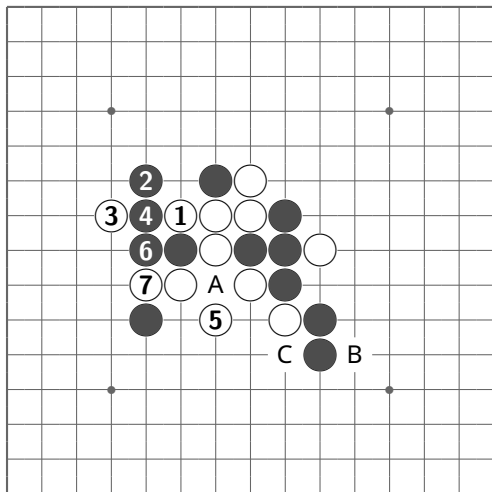
【問 2：解答】白 3 で A 点が白の四三と黒の長連禁の禁勝重複の点となります。白 3 で B と直接長連禁を狙うと黒に (イ口) と逆転されます。黒 2 で 3 と四ノビすると、直接長連禁を狙われます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】単に12と三を止めると黒勝ちがあります。しかし10の四ノビ後に12と三を止めれば、A点が黒の三々禁と白の三々の共通点になっており、黒には防ぎがなく、白勝ちになります。

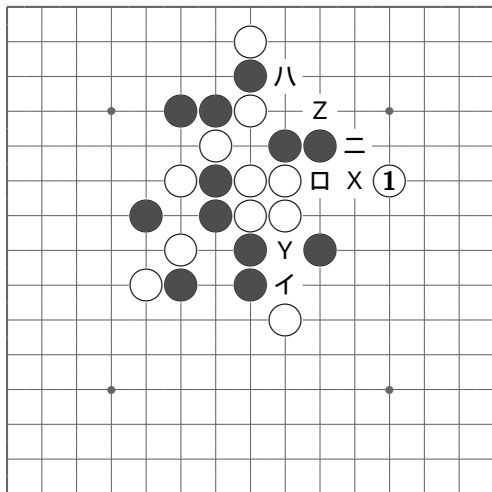
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】四での止めを承知の上で白 5 と三をヒキます。白 7 までの局面は、A 点が白の四々と黒の三々禁の共通点になっています。同じようでも白 5 で先に 7 と打つと、黒には B 後に C とする好防があります。

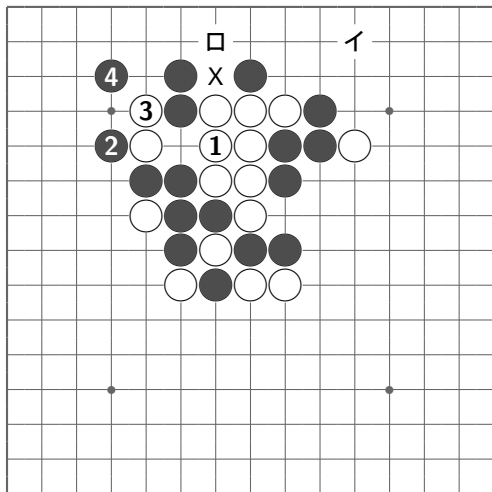
[← 問題に戻る ←](#)

5.2.6 節 (ネライ手を使って勝つ) 問題の解答



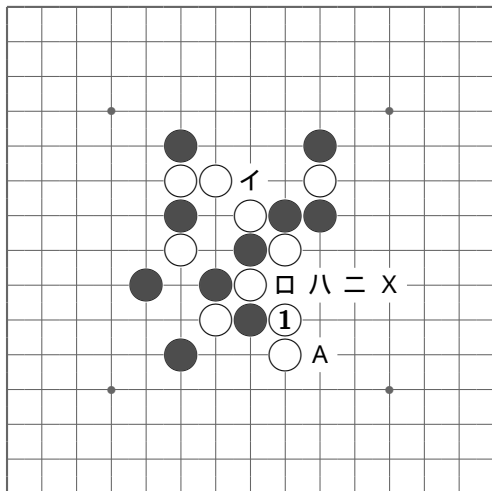
【問1：解答】白1は、(イ口)でX点三々禁、(口イ)でY点三々禁、(Xハ二)でZ点四々禁を狙うネライ手です。黒はすべてを防ぐ手段がありません。

← 問題に戻る ←



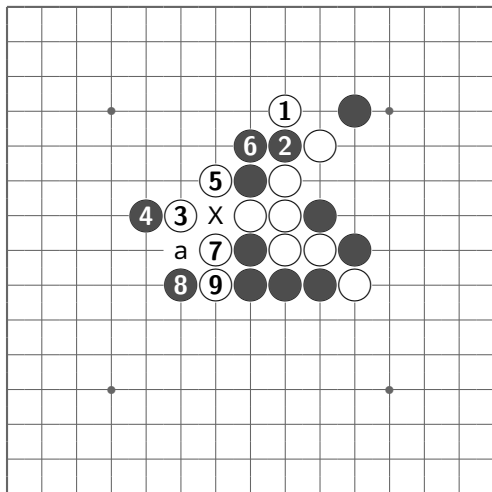
【問 2：解答】白 1・3 と長連禁を脅して黒 2・4 と防がせ、(イ口) で一直線上にできる X 点四々禁です。

[← 問題に戻る ←](#)



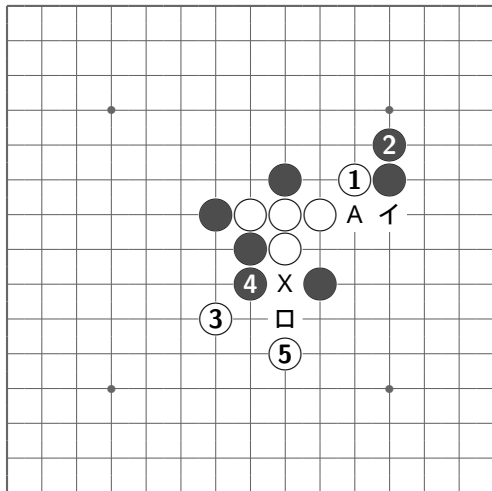
【問3：解答】白1と(イロハニ)でX点三々禁をネライます。黒はロ等に防ぎにいかざるを得ませんが、白にはAからのヒキ出し等があり、難しい追詰めとなります。初手でロもネライ手ですが、黒1と防がれます。

[← 問題に戻る ←](#)



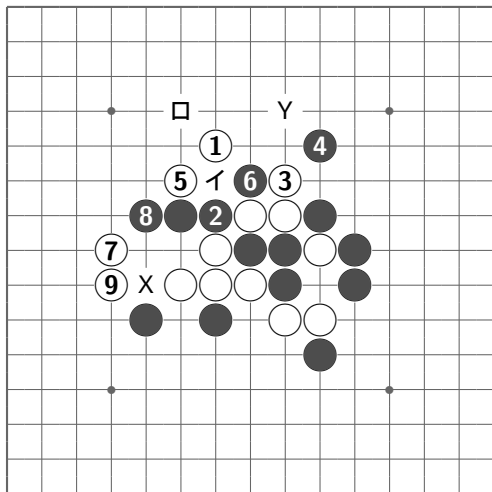
【問4：解答】白9にてX点三々禁。
 白3は三々禁をネラウよくある手筋
 です。黒4でa等に防いでも、白は
 X・5・7とします(黒の四三はノッ
 ており、白の四三はノリ切りです)。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】白5後、口または(イ口)でX点が三々禁または四三々禁、あるいは(6で口の時)白Aでイ点が三々禁。黒2で4も同様の勝ち方になります。白5で口とすると、黒5と防がれます。

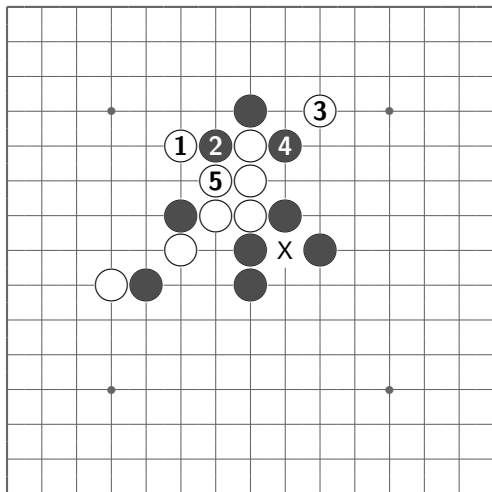
[← 問題に戻る ←](#)



【問6：解答】白9にてX点三々禁。
 白1は、(イ63)で四三、(26X)
 で四三、(2口4)で3点三々禁、(4
 X口2)でイ点三々禁を狙うフクミ
 手です。黒2で口は、白3・5とし
 てY点三々禁を狙います。初手で
 6は、急所の1に防がれます。

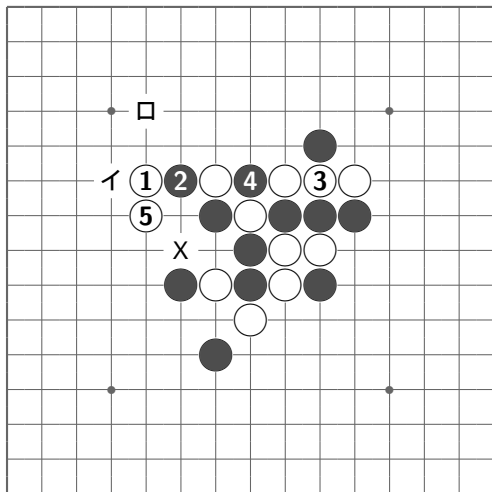
← 問題に戻る ←

5.3 節 (白の勝ち方を応用する) 問題の解答



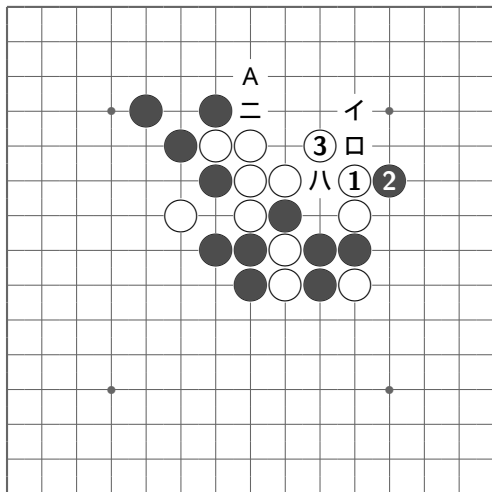
【問1：解答】白5にてX点三々禁。
 白1とミセ手を打てば、黒がどこに
 防ごうと結局4の位置に黒石を置か
 せることができ、白5の三でX点
 を三々禁にできます。

[← 問題に戻る ←](#)



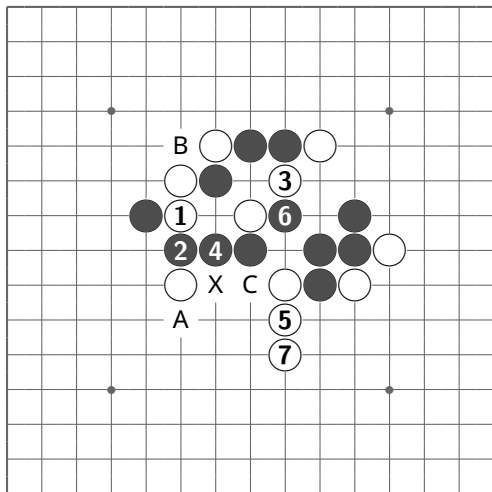
【問2：解答】白5にてX点三々禁。
 白1と4点での四々をミセるのが好手です。黒2で3なら(2イ5口)、4なら‘5後口’です。四々のミセ手から始め、防ぎ方によっては禁手を狙うという白の特権を使った勝ち方です。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】白3後、Aの四三勝ちまたは(イ口)で四々勝ち。白1は、2として八の三々禁と(八二)での四三勝ちを狙っています。黒は2と防ぐぐらいですが、白3で黒に防ぎはありません。初手で白3等は、黒Aと防がれます。

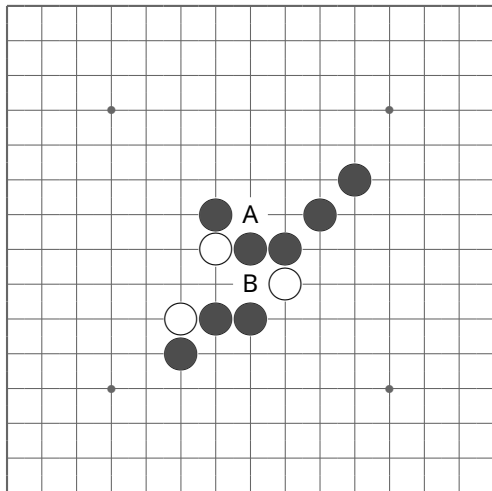
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】白 7 にて三々勝ち。
 白 5 のネライ手に黒は 6 と防ぐくらいです。黒 2 で A は、白 B 後 C と
 して 4 の四三か X の三々禁です。2
 で B は、A に四ノビして図と同じ。
 黒 2 の前に 4 の四ノビは、白に 7
 での三々を作られます。

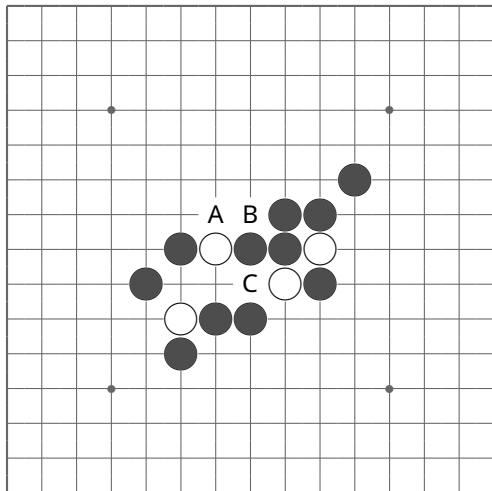
[← 問題に戻る ←](#)

5.4 節 ([コラム] この手は三々の禁手ですか?) 問題の解答



【問 1：解答】A 点を通る横は三です。B 点が長連で打てませんので、A 点を通る縦は三でなく、従って A 点は単なる三です。

[← 問題に戻る ←](#)



【問2:解答】A 点に黒石があるとして考えます。A 点を通る斜めは三です。C 点が長連で打てませんので、B 点を通る縦は三でなく、従って B 点は横の四と斜めの三だけで禁点でなく、打つことができます。このことから A 点を通る横も三で、A 点は三々の禁点です。

[← 問題に戻る ←](#)

6 防ぎ方の基本-2

強力な攻め手であるミセ手やフクミ手を使った勝ち方を学びましたが、負けないためにはそれらの効果的な防ぎ方も学ばねばなりません。三の直接の止め方は2~3通りでしたが、ミセ手やフクミ手の場合はその勝ち筋を邪魔する直接的な防ぎ方だけでも随分多くなります。うまく防ぐためにまずは可能な防ぎ方のすべてを把握できる力が必要です。

三の止め方でのノリ手利用の防ぎは直接の止め方に限られましたが、ミセ手やフクミ手の場合、ノリ手防ぎはより多様で重要な位置を占めます。攻め手の四の連続の途中あるいは最後に防ぎ側の四ができれば、攻めを中断させたり、先手を奪うことができます。四ができればよいので、ミセ手やフクミ手の四の連続の筋に入っていない手でもノリ手になることがあります。このような手が防ぎ側の追い手になっていれば、攻守逆転ということにもなります。

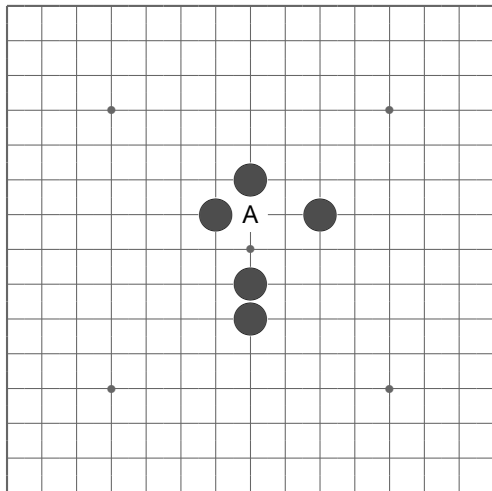
三の止め方の時と同様に、防ぐ前の四ノビは可能で、四ノビをすることで効果的な防ぎとなることがあります。四ノビした自分の石がノリ手に役立ったり、止めさせた相手の石が禁手絡みで役立ったりすること等です。

ネライ手はフクミ手の一種ですが、禁手を打たせることを目的とするフクミ手のため、幾分異なる工夫をした防ぎ方が良い手になることがあります。ネライ手や禁手狙いの攻め手に対する防ぎ方も学びます。

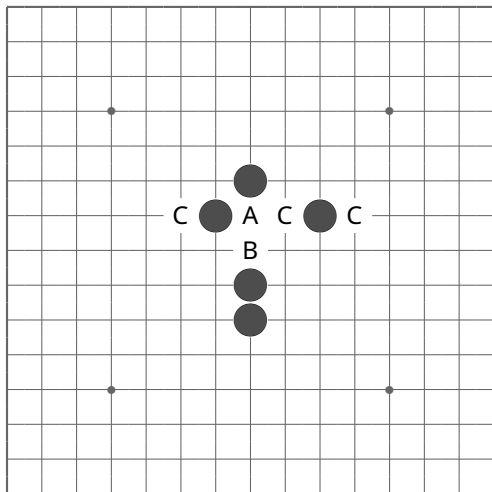
攻める側は、ミセ手やフクミ手として打った石を利用して意図した攻め筋を発展させようとしているのが普通です。攻め手側が意図しているであろう攻め筋を読み取るようにして、可能な防ぎ手の中から、反撃の機会も狙いつつ、それらの攻め筋を無効にしたり緩和させる手を選ぶようにしましょう。

6.1 ミセ手の防ぎ

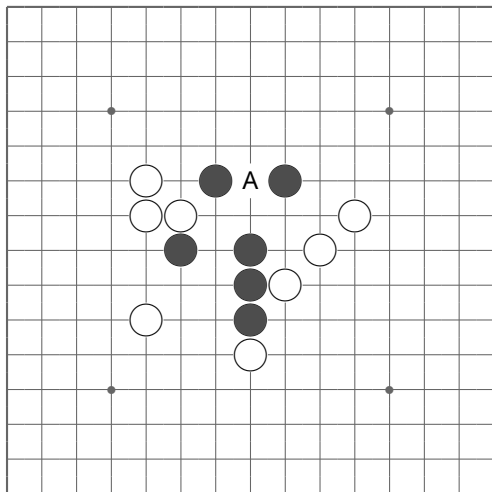
ミセ手を防ぐにはまず防ぎ手の全体像を知る必要があります。四三の焦点や四三の四や三を邪魔する手に加え、既にある自石を利用してのノリ手による防ぎ、防ぎに役立つのであれば四ノビによる防ぎが加わり、多様な防ぎ方が考えられます。例 1 と例 2 でそれらを見てみましょう。



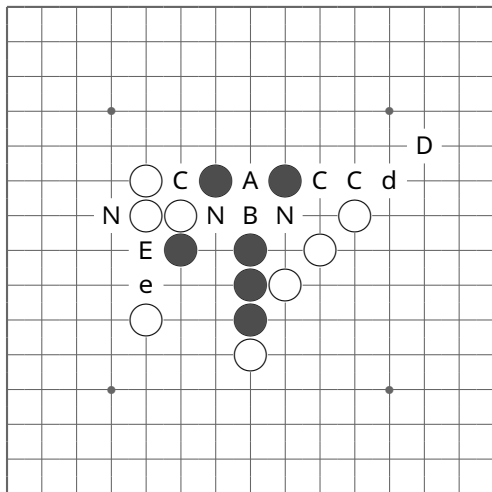
【例 1：白先】黒は次に A で四三を作ることができます。この四三を防ぐ手をすべて挙げて下さい。



【例 1：解答】焦点に防ぐ A、四ノ
 ビを妨げる B、三でなくする C の計
 5 ヶ所があります。

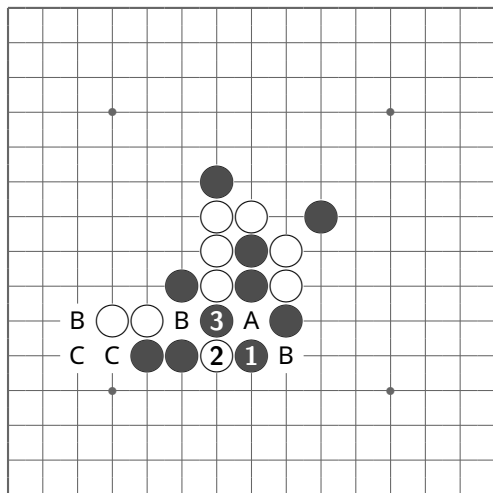


【例 2：白先】A 点にできる黒の四三を防ぐ白の手をすべて挙げて下さい。



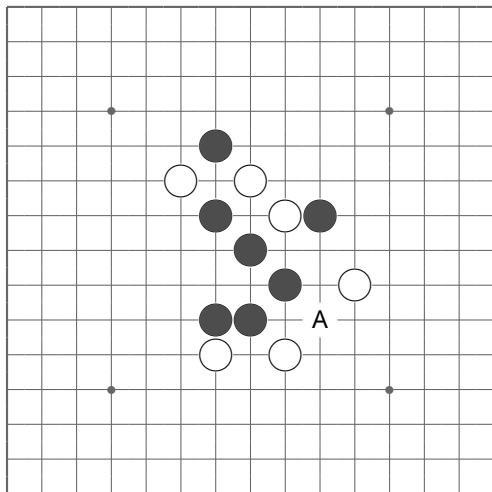
【例 2：解答】前述の A, B, C に加え、黒が四三を作った時に四ができるようにするノリ手防ぎの N があります。更に、D の四ノビで d と打たせ横の三を長連筋の夏止めにする手、E の四ノビで e と打たせ A 点を四三々の禁手にする手もあります。

四三を直接防ぐ手だけで通常 4~5 ヶ所あります。これにノリ手や四ノビによる防ぎ手等があると多くの数になります。容易な勝ちを残してしまうような防ぎをすべきでないのは当然ですが、更に、守りに徹すべきか、攻め味の含みを持たせた防ぎ手にするか、一気に反撃を目指す攻防を兼ねた手にするか、等のように、大局観と読みに基づいて最善の手を選んで防ぐことになります。非常に難しい判断が要求されることもしばしばです。



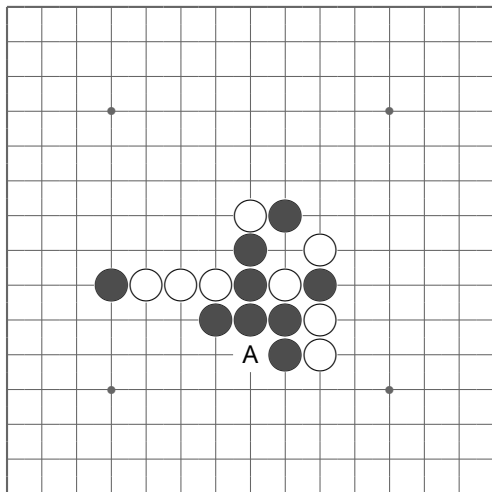
【例 3：解答】黒は 1 として白の四三をノリながら自然に黒 3 と三を作り、逆に A で四三の勝ちとなります。2 や A に打つのは、先手は取れますがこれからの勝負になります。3 や B は、白勝ちになります。ノリ手防ぎの C だとすぐの白勝ちはありませんが、白の攻めは続きそうです。

以下の問では、攻め手側に 1 つあるいは 2 つの四三の箇所があります。最善の防ぎをして下さい。例 3 にあるように、反撃による逆転が潜んでいるかもしれませんが、その場合は勝ちにまでもって行って下さい。また、防ぎ手側に四ノビできる箇所のある問がいくつかあります。四ノビが防ぎあるいは反撃に役立つのであれば、有効に四ノビを活用して最善の着手を求めて下さい。



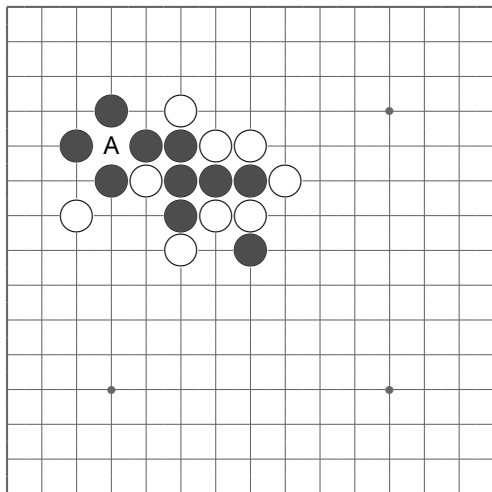
【問1：白先】黒は次にAで四三を作ろうとしています、この四三を防ぐ白の手をすべて列挙して下さい。

→ 解答 →



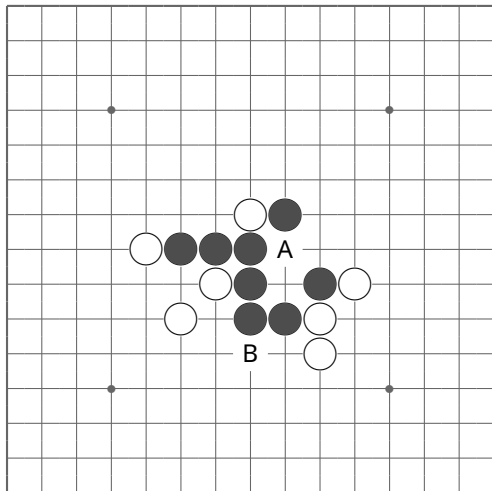
【問 2：白先】黒の A の四三を防ぐ最善の手はどれでしょうか。簡単に負けてしまわないように防いで下さい。

→ 解答 →



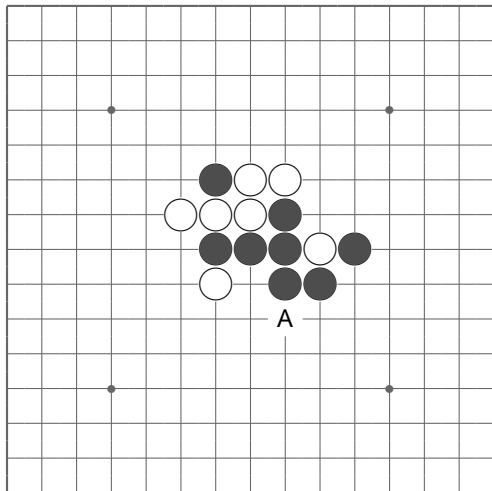
【問 3 : 白先】黒 A の四三を防ぐ最善の手を求めて下さい。

→ 解答 →



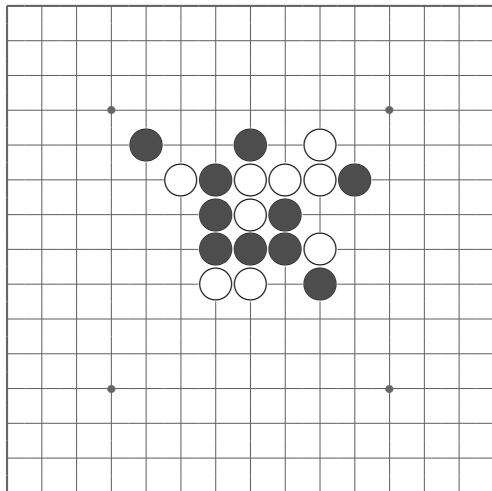
【問4：白先】黒はAかBで四三を作る両ミセ手を打ってきました。白の最善の手を求めて下さい。

→ 解答 →



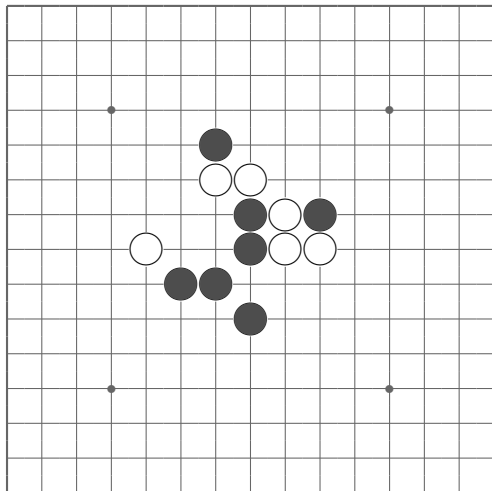
【問 5：白先】黒には次に A の四三があります。

→ 解答 →



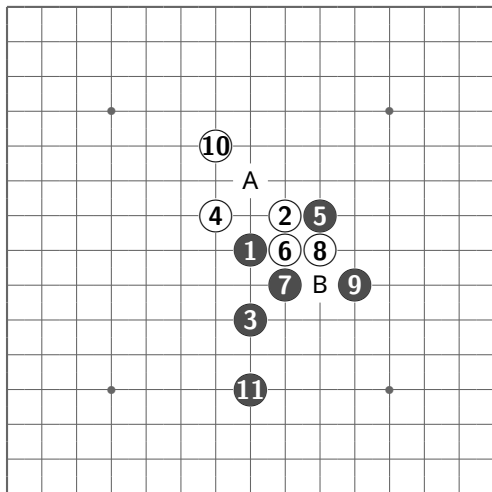
【問 6：白先】黒は兩ミセ手を打ってきました。防ぎきることはできますか。

→ 解答 →



【問 7：白先】黒は次に四三を作ろうとしています。

→ 解答 →

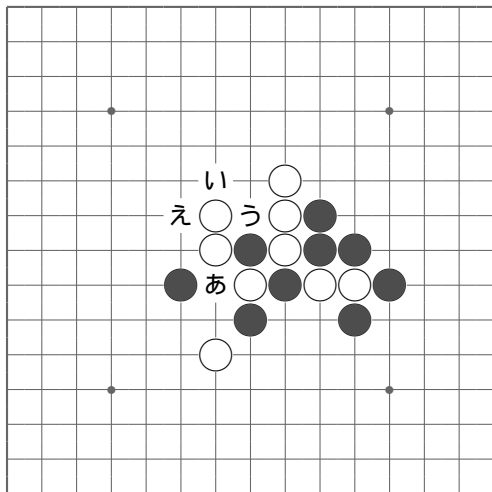


【問 8：白先】黒 11 はミセ手ですが失着で、A に打つのが良かったようです。白はどう打つべきでしょうか。

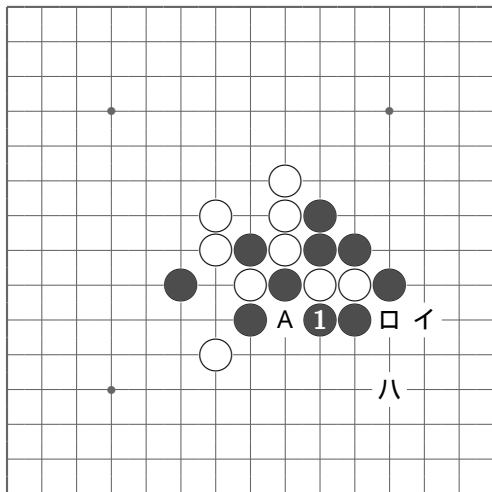
→ 解答 →

6.2 フクミ手の防ぎ

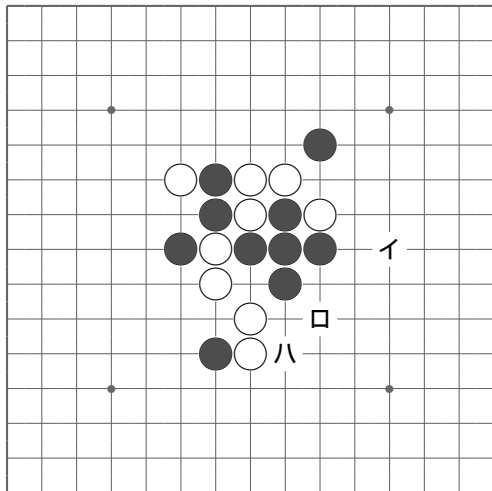
ミセ手を防ぐ手も多くありましたが、フクミ手を防ぐ手は更に多くなります。四追い回数が長くなればなるほど、また途中の四に対してノリ手があればそれだけ多くなります。四追いを実行すると攻め手側と同時に防ぎ手側の石も増え、これらの石をうまく使うと思わぬ着手がノリ手として成立することがあります。四追いによって増える防ぎ手側の石の場所もしっかり把握しておく必要があります。防ぎ手側の四ノビが可能であれば、それぞれに増える石によって良い効果が出てくるかもしれません。これも考えに入れて検討しましょう。フクミ手を直接的あるいは間接的に防ぐ手は多くあり得ますが、効果的に防ぐ手や反撃の芽を生み出す手はその中のごく僅かです。最善の手を見つけることができるかどうかで勝負が決まることは多くあります。



【例 2：黒先】白が（あいうえ）のフクミ手を打ったところです。黒の最善の着手を求めて下さい。

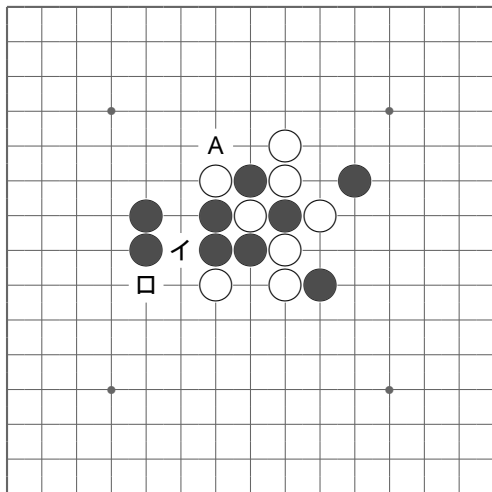


【例 2：解答】黒 1 と四追いをノル
三ヒキが最善で、これで黒の勝勢と
なります。白が四で止めても、ある
いは A と三を作りつつ白の四追い
を復活させても、黒には (イロハ) が
残っていて、白には攻めにまわる暇
がありません。



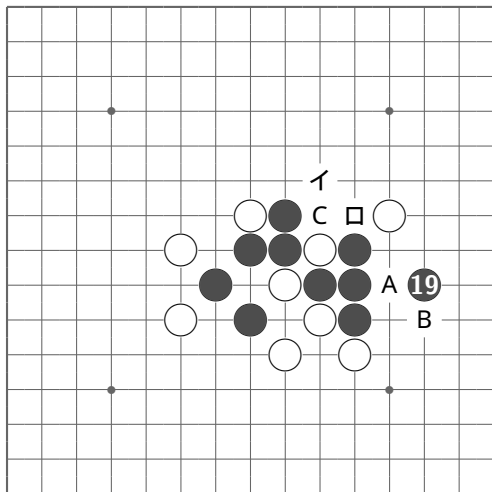
【問１：白先】黒には（イロハ）の四
 追いがあります。この四追いを防ぐ
 白の手をすべて挙げて下さい。

→ 解答 →



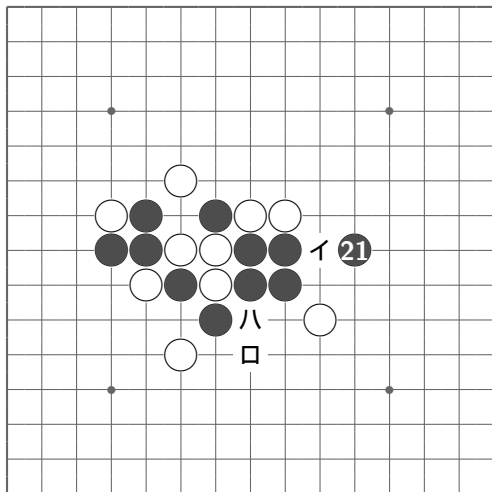
【問 2：白先】黒には（イ口）の四
追だけでなく、A からの攻めもあ
ります。白の最善の手はどこでし
うか。

→ 解答 →



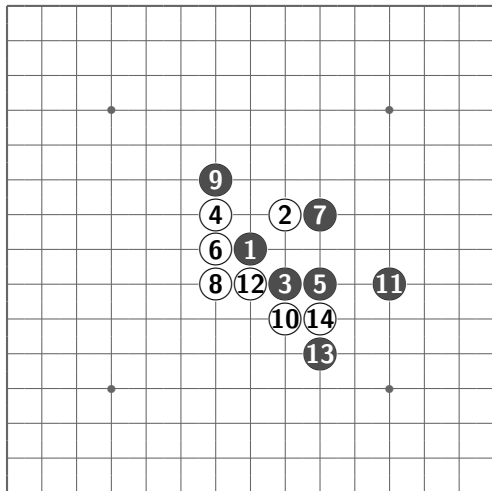
【問3：白先】黒19は(イ口)のフクミ手です。白の最善手はどこでしょうか。黒はA・Bとヒキ出す手やCの両ミセ手も狙っています。

→ 解答 →



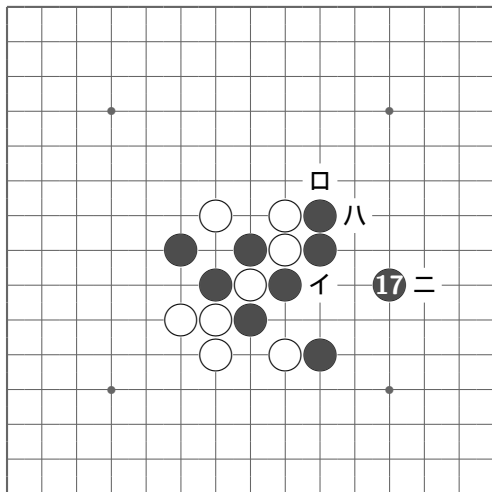
【問4：白先】黒21と(イ口ハ)をフクンだところです。4.4節の例で示した通り、黒はイと打つべきでした。白の好防はどこでしょうか。

→ 解答 →



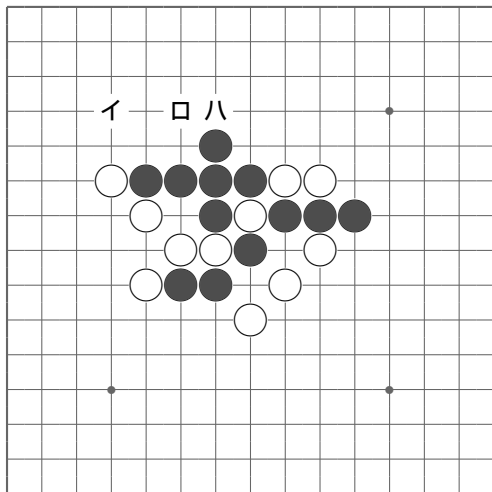
【問 5：黒先】10 の強手に 11 から
緩みのない応酬の連続です。白の狙
いを断ち切ることを確認して、好手
の 15 を打って下さい。

→ 解答 →



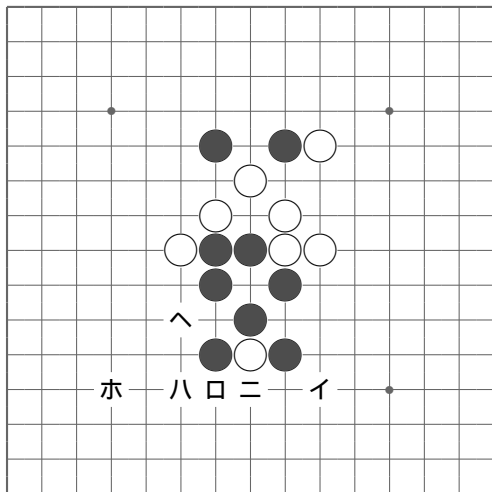
【問 6：白先】黒 17 は (イロハニ) のフクミ手で、防ぎ手のない好手に見えます。しかし白には唯一の活路があります。

→ 解答 →



【問 7：白先】黒には（イロハ）の四
 追いがあります。白はこれを防ぐだ
 けで満足せず、最善手で対応して下
 さい。

→ 解答 →

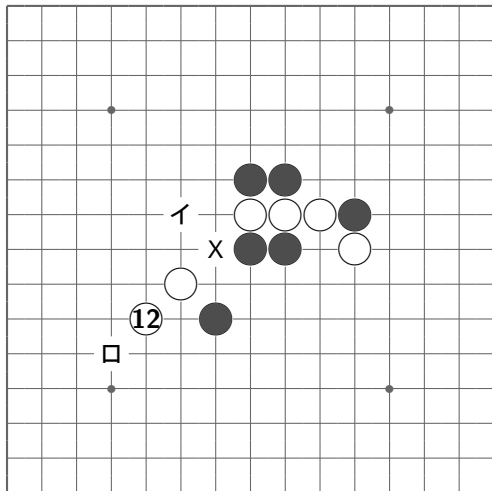


【問 8 : 白先】黒の (イロハニホヘ) の四追いに、白は最善手で対応して下さい。

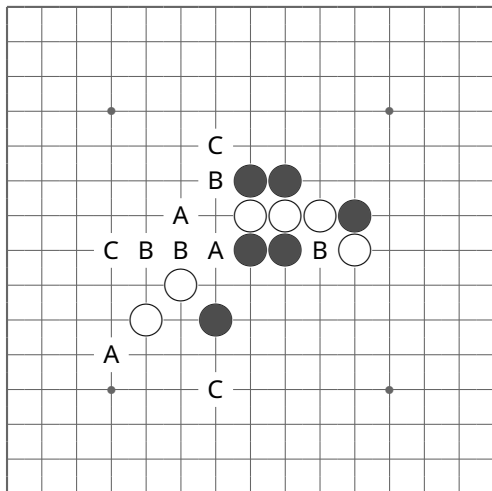
→ 解答 →

6.3 ネライ手や禁手狙いの防ぎ

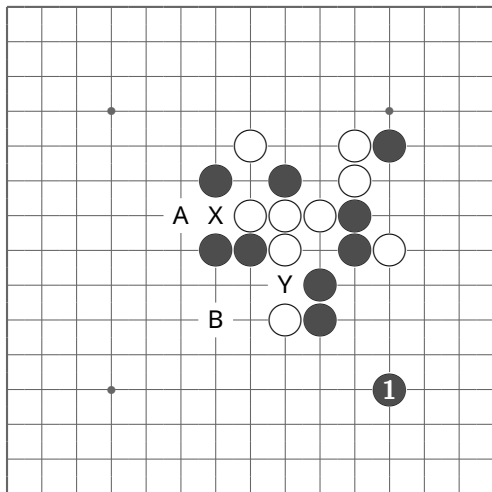
ネライ手は白のフクミ手の一種で、最後の四が黒の禁手を強制するものです。ネライ手のように禁手を打たせようとする攻めを防ぐ手には、前節のフクミ手の防ぎにある方法に加え、禁手となる筋がもはや禁手でないようにする手も含まれます。長連禁の筋を解消する良い方法は特にありませんが、三々禁や四々禁の筋を解消する方法としては、禁手となる点の三や四が四や五となるように筋を延ばす、あるいは禁手となる点の三や四がそうでなくなるように白石を置かせたり長連筋になるように黒石を置くこと等が考えられます。別の場所を禁点にすることで、問題の場所が禁点でないようにする高等戦術もあります ([6.4 節](#)、[8.6 節](#)参照)。



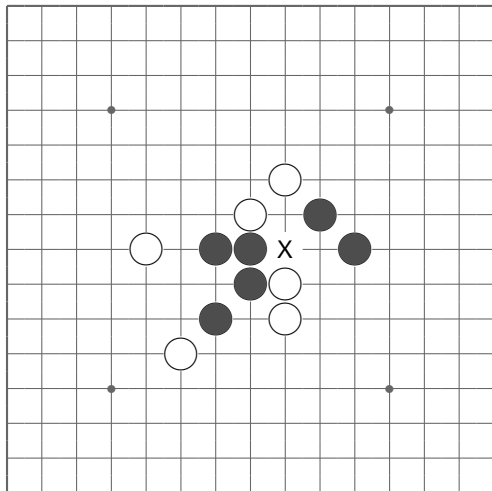
【例 1 : 黒先】白 12 は (イロ) として X 点での三々禁をネラッています。このネライ手に対する防ぎの手をすべて列挙して下さい。



【例1：解答】四追いを妨げる A、焦点の場所で四になるようにする B、長連筋にして三でなくなるようにする C があります。

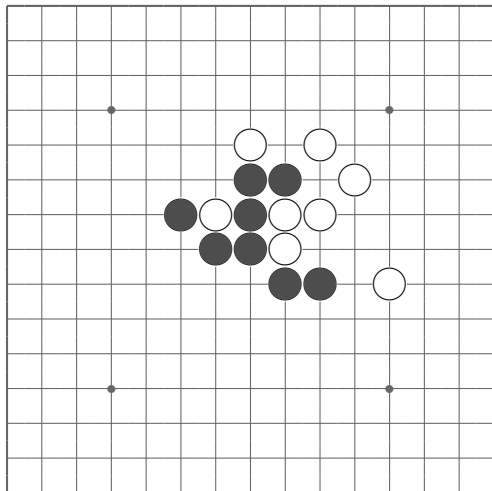


【例 2：解答】気付きにくい手ですが、黒 1 が絶対の一手です。これで X や Y での禁手をネラウ白の四追いを消しており、追詰めありません。A や B 等の防ぎも有力そうですが、3 種類の禁手筋のどれかが生き残っていて、1 以外は白の四追い勝ちとなります。



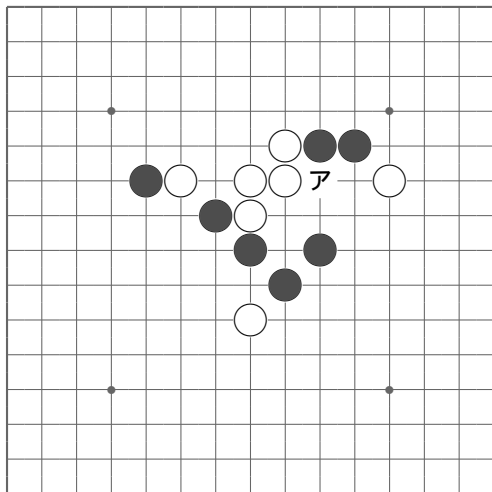
【問 1 : 黒先】X 点での四々禁ネライを防ぐすべての手を列挙して下さい。

→ 解答 →



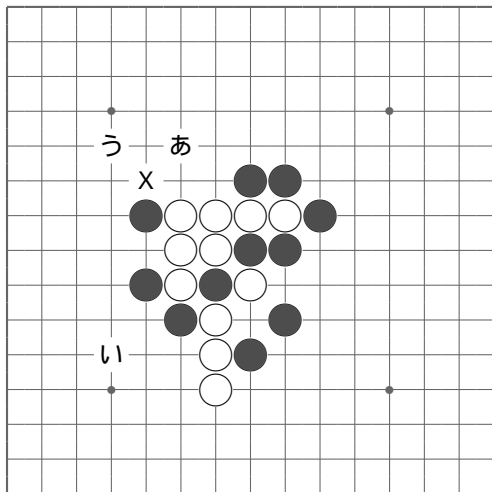
【問 2：黒先】白の三を止める手が
四三々の禁手になっています。

→ 解答 →



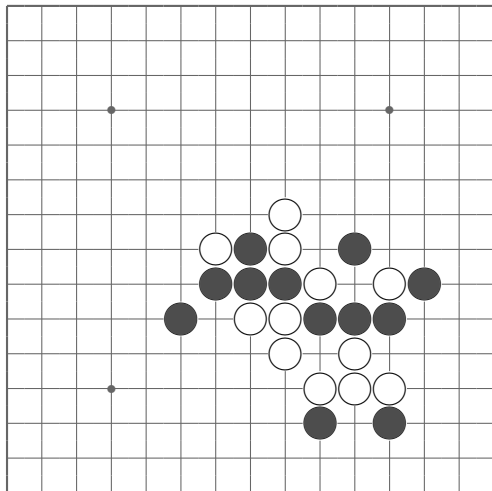
【問4：黒先】ア点が白の四々と黒の三々禁の禁勝重複になっています。黒はどう打つのが良いでしょうか。

→ 解答 →



【問5：黒先】白は(あいう)でX点の四々禁をネラっています。黒は最善の打ち方をして下さい。

→ 解答 →

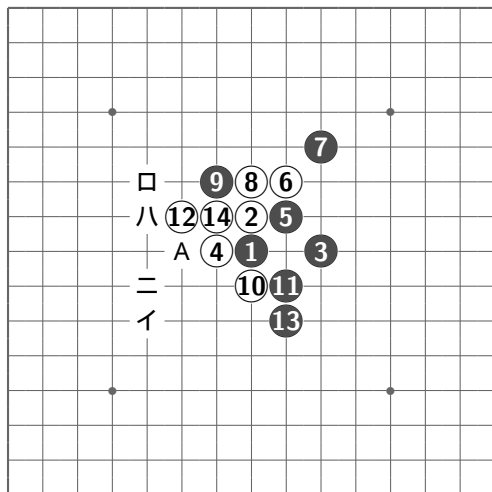


【問6：黒先】白には三があります。
 白の狙いを読みとって、負けにならないように防いで下さい。難問です。

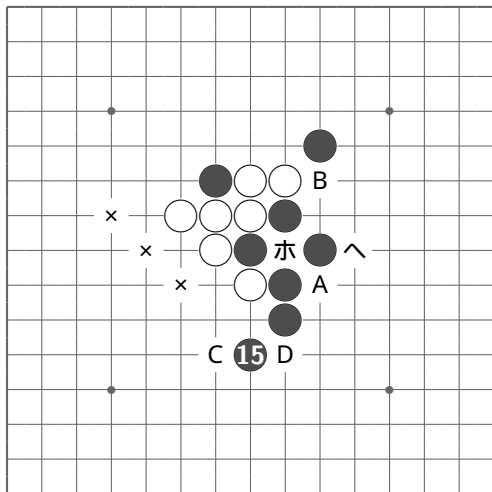
→ 解答 →

6.4 [コラム] 危機からの脱出

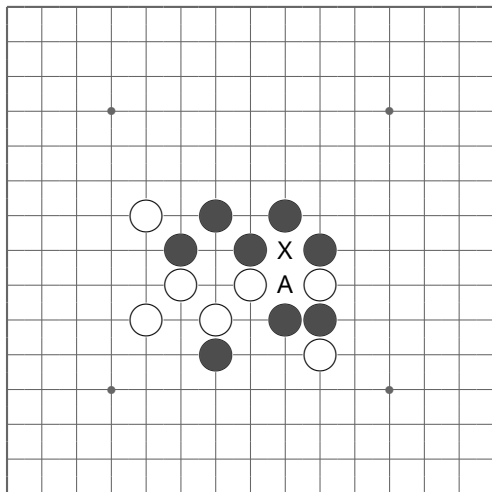
本コラムではちょっと変わった防ぎ方を紹介します。防ぎ手として示していますが、いくつかは攻めの好手でもあり、逆転勝ちにまでもっていけます。例はよく知られた局面であったり作り物っぽい配置であったりで、実戦では現われにくいものですが、こんな防ぎ方を実際に打てたら愉快でしょうね。



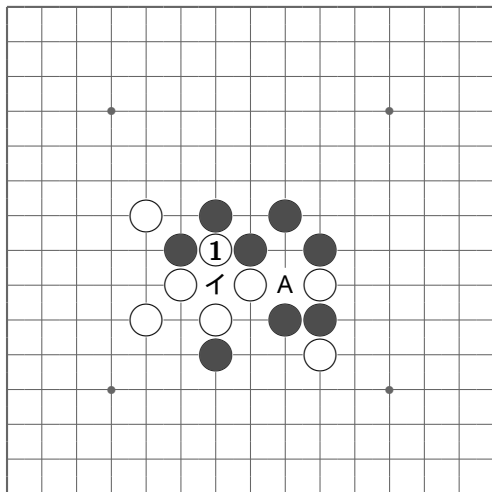
【例 1：黒先】白 14 は (イロハニ) のフクミ手ですが、実は A のミセ手の方が強い手です。この 14 には黒の絶妙手があります。



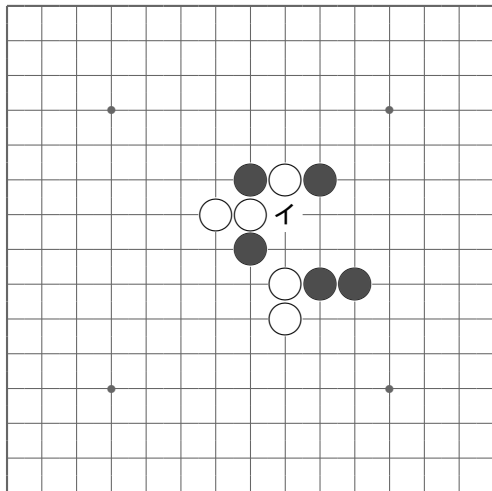
【例 1：解答】黒 15 が白の四追いを×の筋でノリつつ、(ホへ)をフクム好手で、‘A 後 B’や‘C 後 D’もあり、黒勝ちになります。問題図には全く石のなかった筋にできるノリ手による逆転の典型例として知られています。



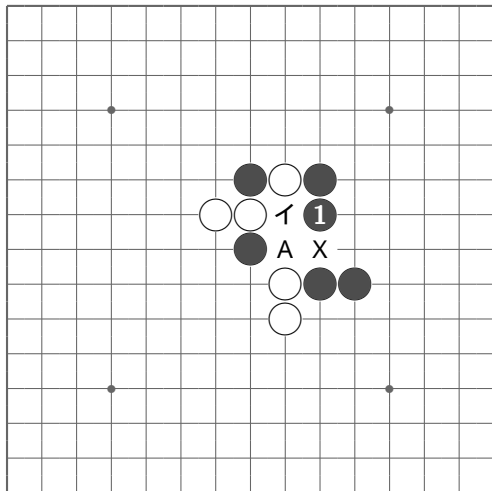
【例 2：白先】黒には左上から右下への三ができています (A は、X が四々のため単なる四三で禁手ではありません)。白が A 点に四で止めると黒勝ちになってしまいそうです。



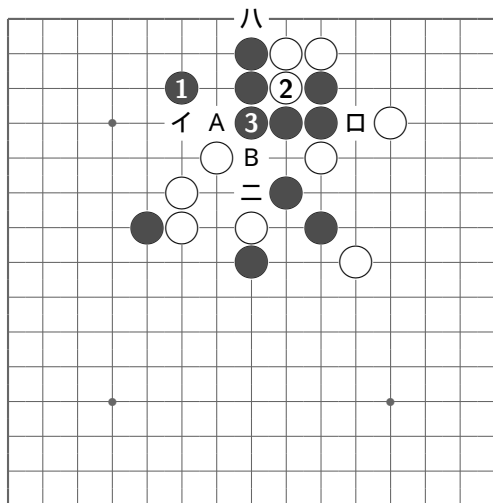
【例 2：解答】正解は三の筋ではない白 1 で、これで A 点が四三々の禁点になって黒は打てなくなります。黒は白の三を止めなければいけませんが、白はイの四ノビで A 点を四三々の禁手にします。



【例3：黒先】イ点が白の四三と黒の三々禁の禁勝重複の点となっています。四ノビするところもなく、逃げられないように見えます。



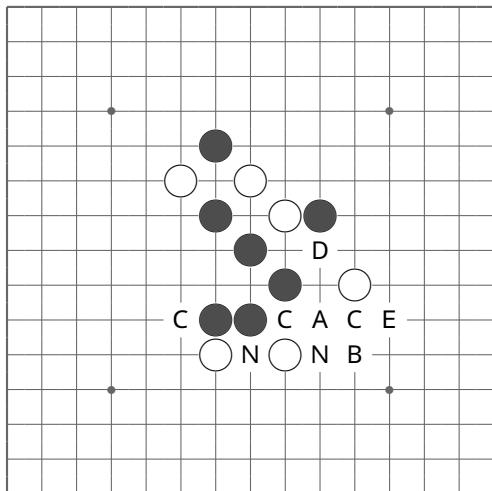
【例 3：解答】黒 1 が絶対の手です。
 イの四三は防いでいます。また、白
 A とされて黒イと打っても、X 点が
 四々の禁点のため打てず、イは三々
 ではありません。



【例4：解答】黒1と打って2の点での四三をミセます。白2と四ノビで3の点に打たせ三々禁かと思いきや、黒3は、A点とB点が四々の禁点のため縦・横とも達四にできず、三ですらありません。三ですらないのですが、黒からイ、ロ、ハ、二のいずれかに打てば他方の'三'が本当の三に復活するフクミ手になっていて、白がこれを防ぐ方法はありません。

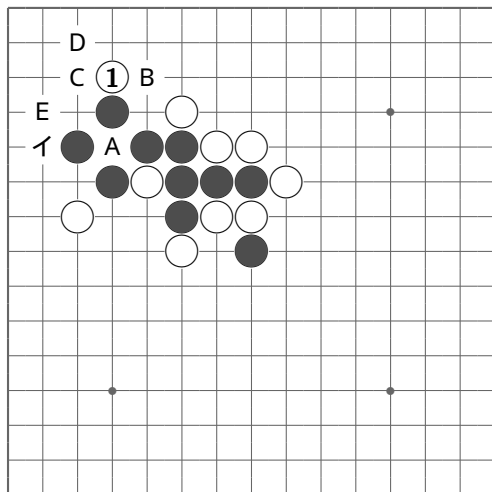
6.5 本章にある問題の解答

6.1 節 (ミセ手の防ぎ) 問題の解答



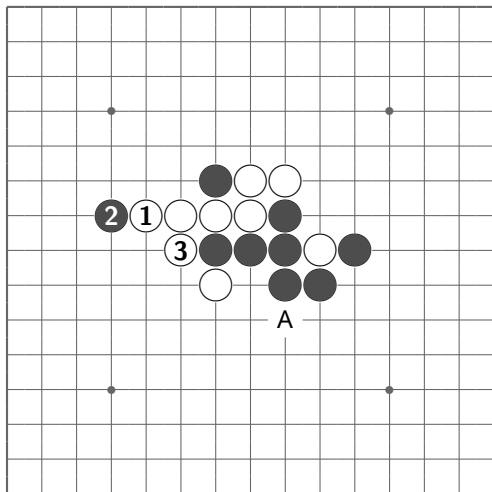
【問 1：解答】A, B, C, N に加え (記号の意味は例 1 と例 2 を参照)、D と四ノビして E と打たせる (三が長連筋になる)、E と四ノビして D と打たせる (A が四三々になる) 防ぎ方があります。

[← 問題に戻る ←](#)



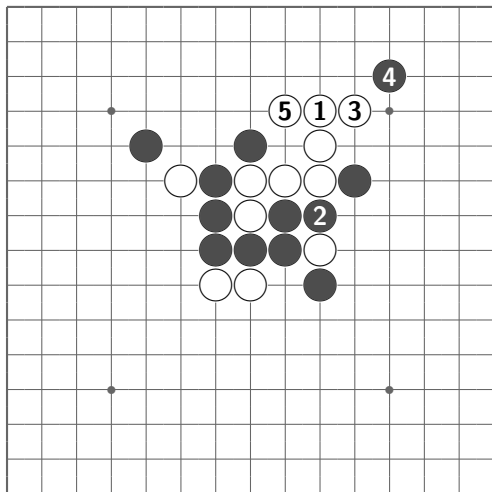
【問3：解答】白1と防ぐのが最善です。例えばAの防ぎなら黒はB・C・1後にDで、イの防ぎなら1・B後にCで四三を作ります。白1とすれば、黒Eが盤端のおかげで三になっていない等、黒勝ちはありません。

[← 問題に戻る ←](#)



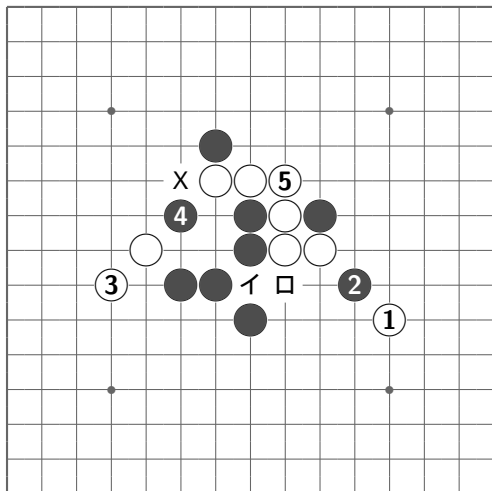
【問 5：解答】白は 1・3 として黒の A の四三をノリながら三々を作ります。これで白勝ちとなります。白 A と防ぎにいくと黒 3 と急所に打たれ、混戦になります。

[← 問題に戻る ←](#)



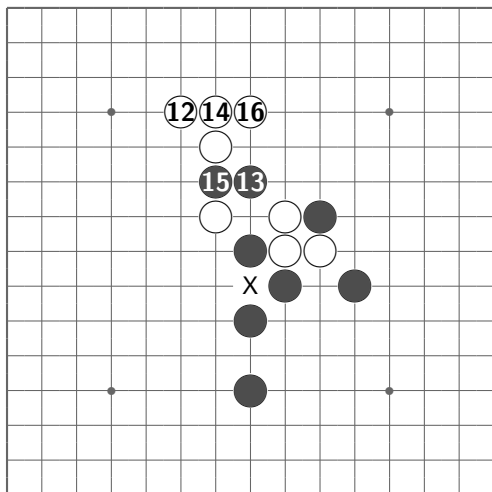
【問6：解答】白は1・3の四ノビをして、5とノリ手を使って両ミセ手を防ぐことができます。

← 問題に戻る ←



【問 7：解答】黒の四三の三を先手で長連筋の夏止めにしてから、白 5 と三々を作ります。黒が（イ口）で一方を止めても、X 点の三々禁が残り白勝ちは動きません。初手でイヤ口は黒 5 とされて、互いに難しい局面となります。

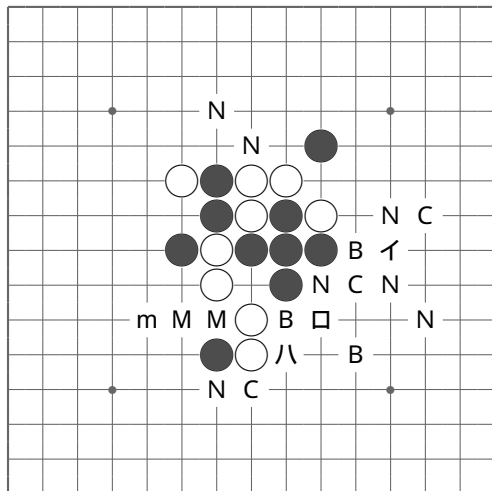
[← 問題に戻る ←](#)



【問 8：解答】黒のミセ手に対し直接防ぎにいくと白は負けになりますが、白 12 の四で X 点を四々三の禁点にすればこれ以上防ぐ必要はなくなります。そこで 14・16 と攻めれば白の勝勢となります。

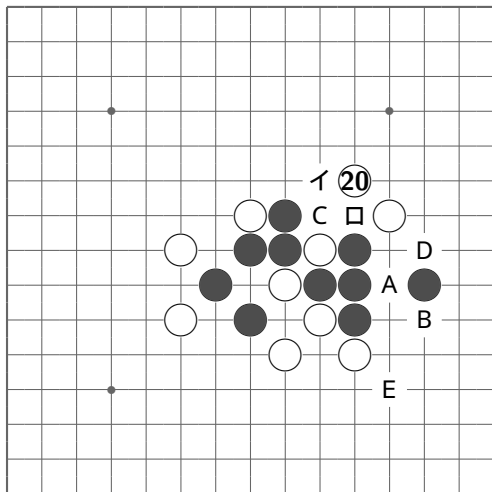
[← 問題に戻る ←](#)

6.2 節 (フクミ手の防ぎ) 問題の解答



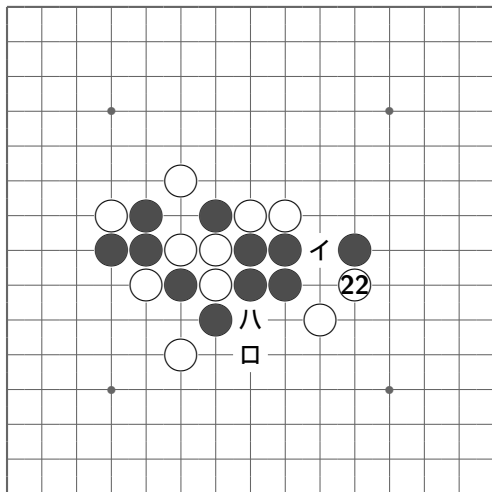
【問1：解答】イ、ロ、ハの点以外に、
B, C, N の箇所が四迫いを防いでい
ます (記号の意味は本文例1 参照)。
更に、m の四ノビ後に打つ M もノ
リ手防ぎになっています。

[← 問題に戻る ←](#)



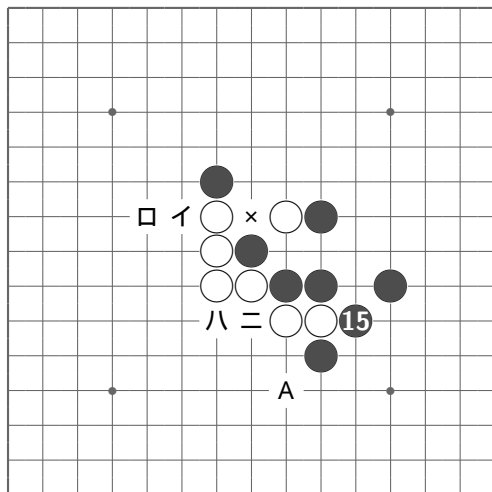
【問3：解答】白20が(イ口)の四追
い、A・Bの引出し、Cの両ミセ手等
のすべてを防ぐ絶対の防ぎです。な
お、黒がA・Dと攻めてきた時は、
白Eの四ノビ後にDの右上に止め
ます。

[← 問題に戻る ←](#)



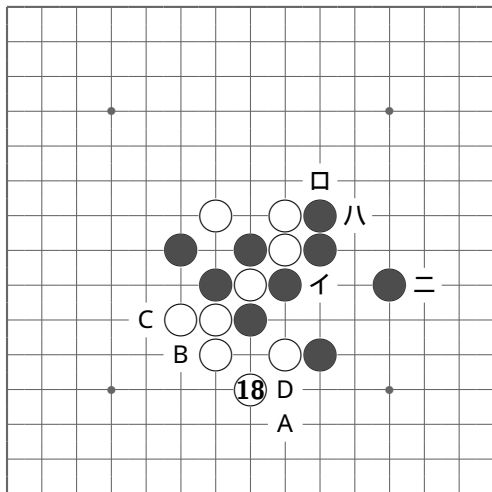
【問4：解答】黒の(イロハ)をノリ手で防ぐ白22が好防です。これで黒の狙いのすべてを消しています。

[← 問題に戻る ←](#)



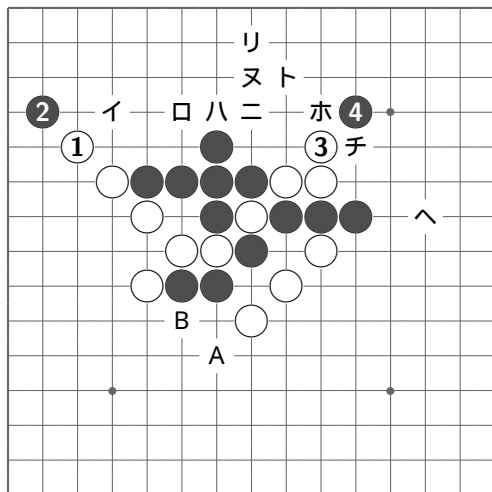
【問5：解答】ミセ手を止める黒15の三が、白の（イロハニ）もノッて防いでいる好手です。白Aと止めても白の四追いはなく、以下の黒勝ち容易です。

[← 問題に戻る ←](#)



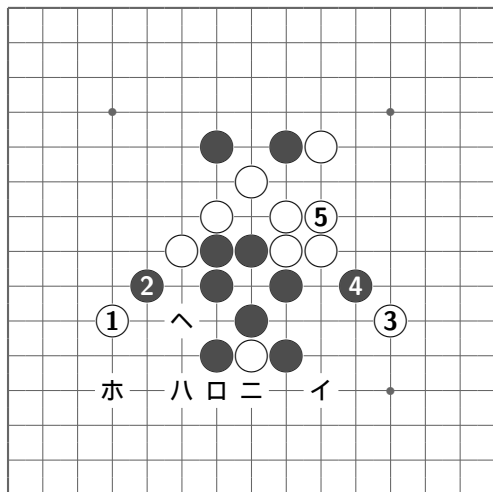
【問 6：解答】白 18 の三が、黒の四追い (イロハニ) をノッています。黒は三を止めざるを得ず、黒 A 止めなら白 B・C と、反対止めなら白 D と攻めに転じます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 7：解答】黒の勝ち筋を防ぐだけならロやハ等がありますが、白勝ちにする手があります。白 1 の四ノビではなお（イロハニホヘトチリヌ）が残っていますが、白 3 の四ノビで黒ホ以降の四ノビができなくなります。白 5 から A・B の順にヒイて白勝ちです。

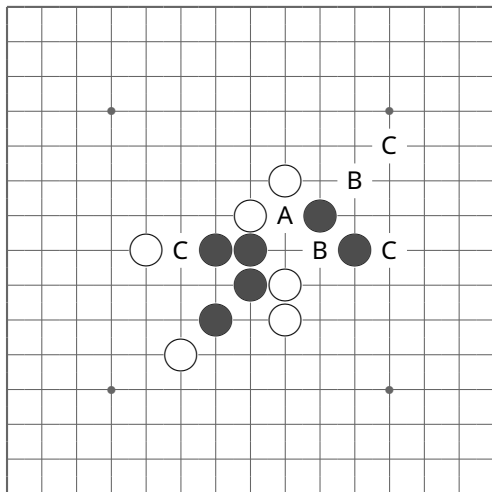
[← 問題に戻る ←](#)



【問 8：解答】白は 1 と 3 の四ノビで
 黒に 2 と 4 に石を置かせ、（イロハ
 ニ……）中の二を四三々の禁点にし
 て黒の四追いを消します。そこで白
 5 と三々を打てば勝勢になります。

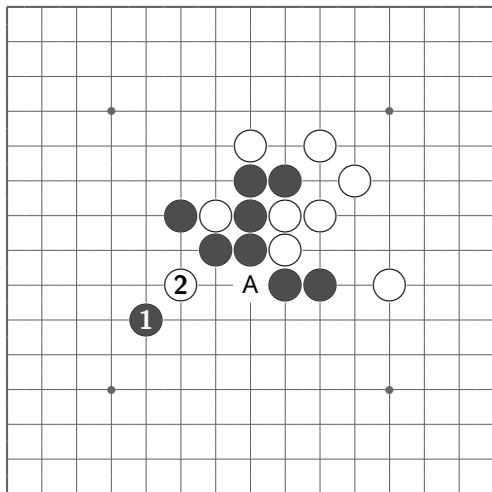
[← 問題に戻る ←](#)

6.3 節 (ネライ手や禁手狙いの防ぎ) 問題の解答



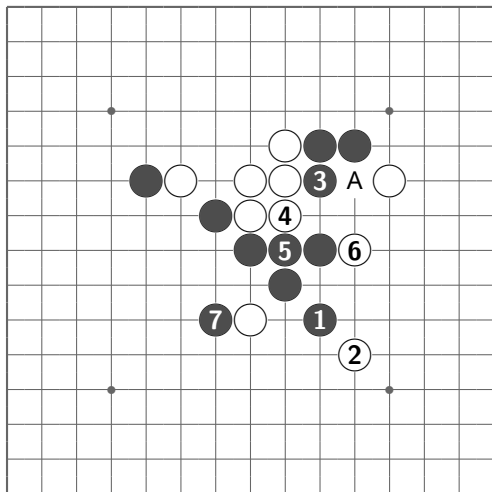
【問1：解答】四を妨げる A、焦点の
場所で五になるようにする B、長連
筋にして四でないようにする C が
あります。

[← 問題に戻る ←](#)



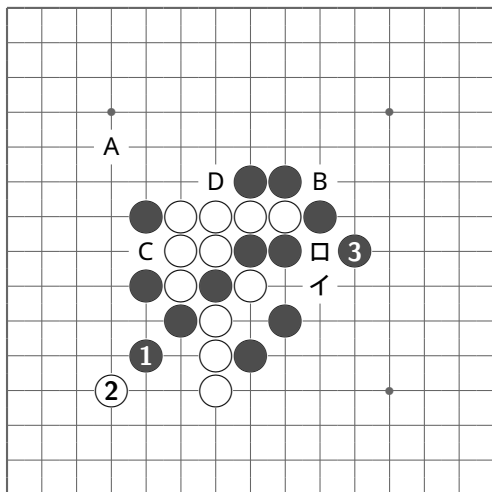
【問2：解答】黒1と四ノビして白2と打たせればA点は四三の点になります。初手で2は、四三々が四々三になるだけです。

← 問題に戻る ←



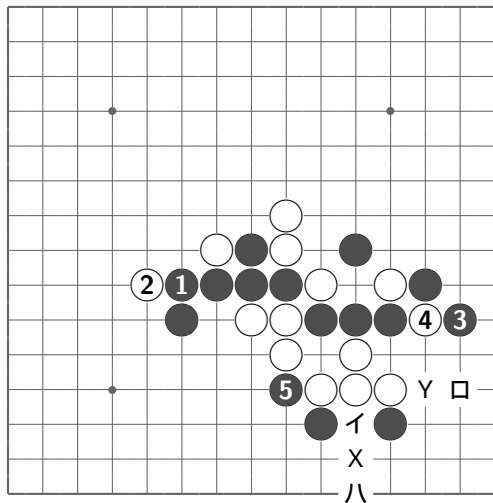
【問4: 解答】黒1の四ノビで縦が長連筋になり、黒3と打てるようになります。以下は黒の追詰めです(6反対はAとします)。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】黒1の四ノビ1本で白のネライは消えます。三をヒクことができ、黒3後（イ口）で逆転勝ちです。初手でAやB等に防ぎにいくと、それぞれCやDがフクミ手になり白勝ちです。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 6：解答】黒は 1 と 3 の四ノビをしてから 5 と止めます。白は四追いで X 点三々禁、イ・3 とヒいて Y 点三々禁等を狙っていましたが、黒 5 までとなるとすべて消されています。白 6 から (イ口ハ) としても、5 の点を通る斜めは長連筋の夏止めで三ではありません。

[← 問題に戻る ←](#)

7 序盤から中盤の打ち方

章のタイトルに序盤・中盤とありますが、連珠では極端な場合 10 数手で終局となることもあり、序盤・中盤・終盤を手数だけから判断することは適当ではありません。ここでは次のように考えます。

序盤 10 数手程度までの局面で、互いに有力な攻め筋がない、あるいは攻め筋の作りあい・潰しあいを繰り返す局面。

中盤 序盤以降で、攻め筋があっても防ぎきる手がありそうで、互いに有力な勝ち筋がなく、短い手数で勝敗が決まるとは考えにくい局面。

終盤 その後の短い手数の応酬で勝敗が決まる可能性の高い局面、あるいは大きなミスがない限り満局となる可能性の高い局面。

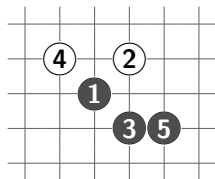
これまで見てきた勝ち方や防ぎ方の多くの例は、たとえ石数が少なくとも、勝敗の決まる可能性の高い終盤での打ち方についてでした。優勢な局面から勝ちにする方法

等について学んできたのですが、ではどうしたら優勢な局面にもっていけるでしょうか。それは序盤から中盤をうまく打ち回したからです。そこでは、読みの力はもちろん必要ですが、多くの場合読みの力でカバーできる範囲を越えた内容を含んでいます。つまり、形についての明るさ（経験と知識に基づくセンス）、空間的大局観（各場の重要性を判断する能力、およびそれらを組み合わせて利用する能力）、速度的大局観（互いの種々の候補手について攻めの速さを比較する能力）といった力も強く要求されています。

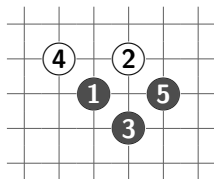
この種の能力を養うことは重要ですが、すぐに身に付けることのできるものでなく、すぐれた指導者あるいは指導書のもとで時間をかけて修得していくものです。空間的大局観については本書の範囲を超えており述べておりません。他の能力について述べることも筆者の力を越えるものですが、多少なりともそれらの能力を養うきっかけになるものとして、本章と次章以降の手筋や格言の章があります。そこに示される概念・用語や例を通して、言葉では表現しづらいセンスや大局観の力を付けてもらえることを期待します。

7.1 組立ての形と考え方

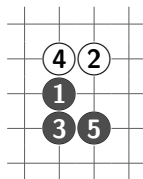
序盤から中盤初期にかけて数個の石が好形になるように配することを組立てと言います。次に示される黒石 3 個の好形にはそれぞれに名前が付いています。手順は初手からそのような形が出現する例として付けています。ただし突出しについては、4 の位置に相手の石があり 5 の位置に打つ形またはその動作を言います。このような形やそれらの組合せの形を、相手の形にも注意しながら、機を見て作ると有利になることが多いようです。



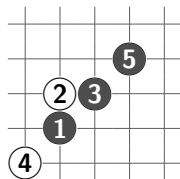
くぎお
釘折れ



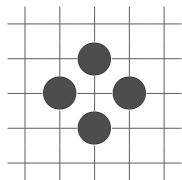
やぐら
櫓



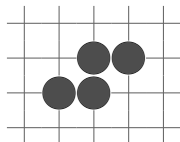
くらがた
鞍型



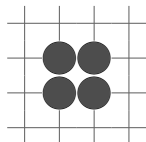
つきだ
突出し / はしご
梯子



うめばち
梅鉢

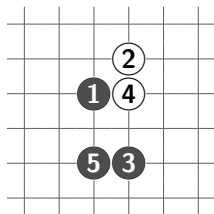
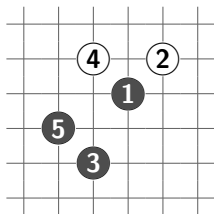


いしだたみ
石畳



よめ
四つ目

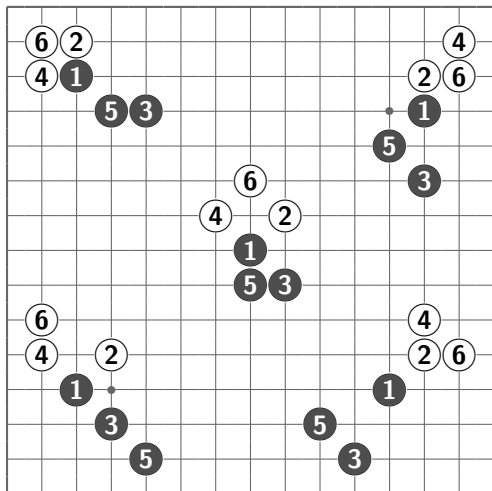
4 個の石でできる好形の例としては、左図のように上記の 3 個の石でできる好形を組み合わせたものがあります。



初手から始めて黒 5 の時が多いのですが、黒の 1 と 3 が桂馬の関係にある時は、左図の形になるように黒 5 を打つのが好手となる場合があります。

相手の石の形との相対的關係もありますので、好形を作る手でも悪手となる場合があります。好形を作る場合は次の点を意識すべきです。

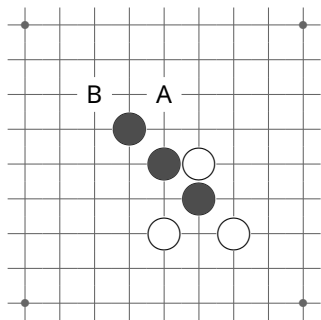
- 黒の場合、好形と三々禁のリスクが隣り合わせになることがあります。
- 最初の数手で黒白が好形を競いあうと、先着の利よりも“後出しジャンケン”のように後手の利がまさることがあります。
- 好形を作っている間に包囲され、窮屈な状況になることがあります。



【黒不利の例】左図には黒 1・3・5 の 3 手でできる 5 種類の '好形' がありますが、いずれも黒 5 が異着^{*29}で、2・4・6 と白にも好形を作られ、黒不利の例とされています。

自分の形だけに気をとられると、相手に更に良い好形を作られることになります。

*29 通常打たれる手の中に含まれない手。序盤での異着は悪手である可能性が高い。



四ノビはほぼいつでも可能ですので、四ノビのできる点には自分の石が半分近くあると想定できます*30。その観点から好形の程度を判断するのが良いでしょう。例えば、左図で黒が A に打つ手は、櫓やぐらを作っていますが、B 点に四を作れますので B 点にも石が半分近くあるとして、更に別の櫓が半分近くあると考えることができます。

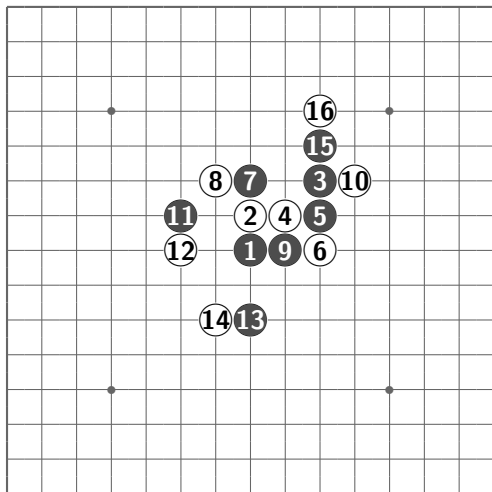
*30 四ノビすれば自石があることになりますが、“半分近く”の意味は、4.5 節にある通りむやみに四ノビすべきでなく、四ノビにより相手の石も増えるマイナス面があるからです。

相手との兼合いの観点から序盤から中盤にかけての打ち方の基本的な考え方を見てみると、

- 自分側には、次に三を作ることのできる二連や、次に四を作ることのできる剣先を多く作り、相手側の二連や剣先は減らすようにします。特に斜めの二連や剣先は発展性が高いのでより重視します*31
- 相手側が三等の追い手で攻めてきた時に、ノリ手で反撃できかつ好形を作ることのできる手 (8.4 節参照) があれば、有力な着手候補とします
- 広い空間に向けての突出しや飛出しが可能であればそれを打つ手 (8.11 節、9.13 節参照)、相手側にそのような手があるのであれば予め防止する手 (8.13 節参照) を検討します
- 自分側と相手側の追詰めの有無を、その時の局面はもちろん、自分や相手が次に打った後の想定局面についても、常に意識します (7.4 節参照)

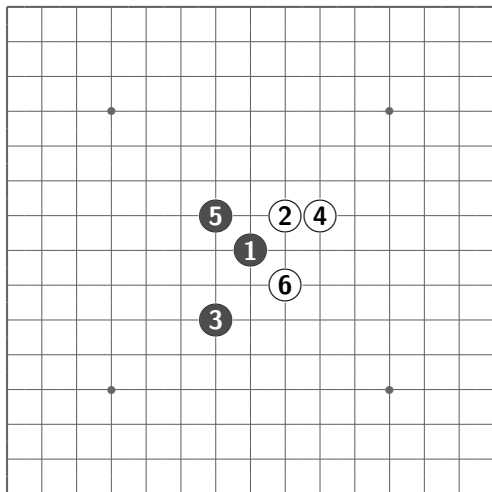
等があります。

*31 『石は斜めに使え』という格言があります (9.14 節参照)。

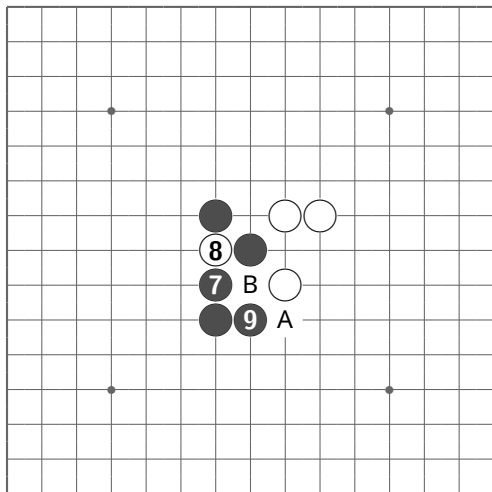


序盤から中盤に入るまでの打ち方の例を、高段者の打つ実戦で見ましょう。黒 3 までの形は疎星と呼ばれ、黒白どちらにとっても難しい局面になりやすいと言われています。白 16 までの例を示していますが、互いに相手の好点を未然に防ぎつつ少なくとも次の手で好形を作れるようにしていることが理解できるでしょう。

相手の形にも注意しながら好形を作る例と問題をいくつか見ていきましょう。

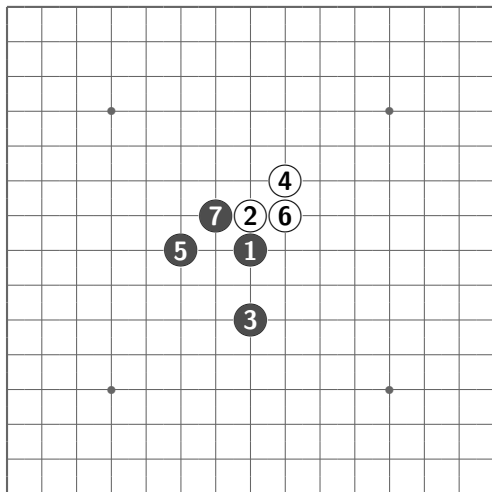


【例 1：黒先】好形に組み立てて下さい。

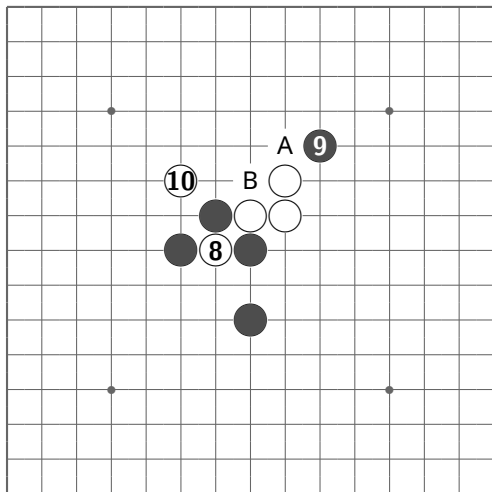


【例 1：解答】黒は 7 の三の後に 9 と組むのが良い形です。いくつかの好形の組合せになっており、白の三ヒキにもノリ手で対応できる形になっています。単に 9 と組むのは白 A の三後に B と打たれます。

最初の数手のうちに黒が異着を打った場合は白のチャンスです。序盤では黒石の多さの影響は大きいのですが、黒の三ヒキ等に注意しながら、そして可能ならば三々禁を狙いながら白が好形に組むと、白の必勝形になることがあります。チャンスを逃がさないよう、白の組み方の例と問題も用意しました。

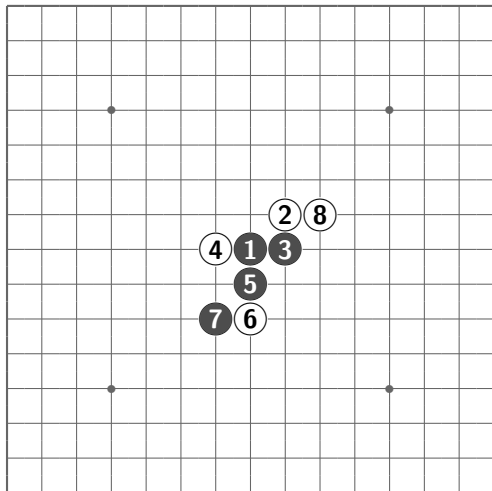


【例 2：白先 (下左図)】黒 5 は白有利と言われていますが、黒も好形なので緩い手だと黒勝ちになりそうで、実際に白有利になる手は限られます。



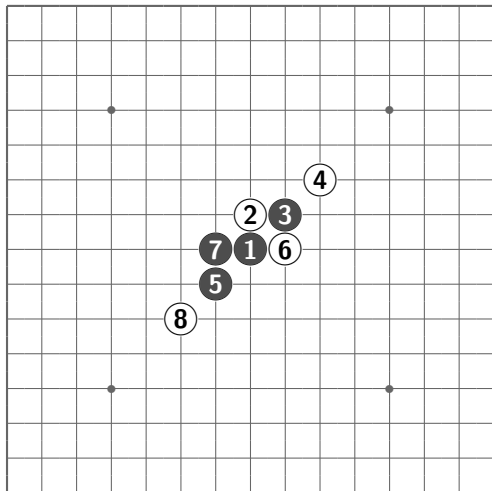
【例 2：解答】今なら白 8 の三に上止めが絶対です（下止めなら白 A からの追詰め）。白 10 では B と四つ目に組む手もありそうですが、譜のように黒の連を止めつつ次に B からの攻めと上部への進出を狙うのが良いようです。白が優勢までもっていくのはなお大変ですが、攻めの態勢を維持します。

以下の問題では、すぐに勝ちになるわけではありませんが、好形を作る好手を打つことで対局を有利に進めることができます。



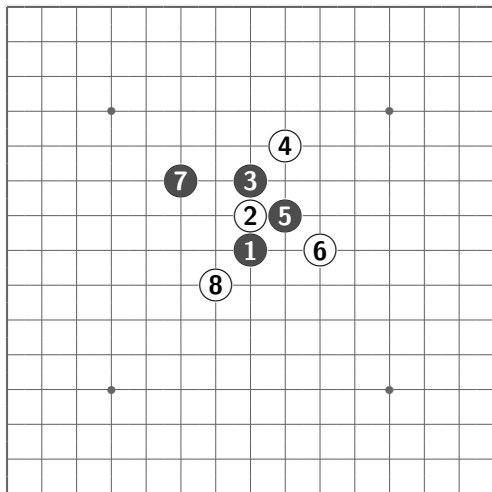
【問 1：黒先】定石変化図です。黒 9 はどう打つのが良いでしょうか。

→ 解答 →



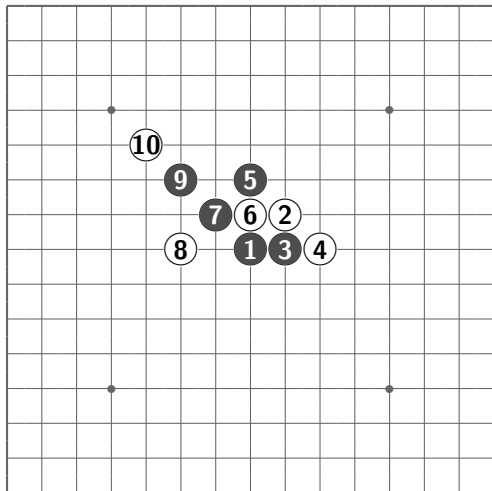
【問 2：黒先】黒は 5・7 と好形構築を目指しています。黒 9 も続行します。

→ 解答 →



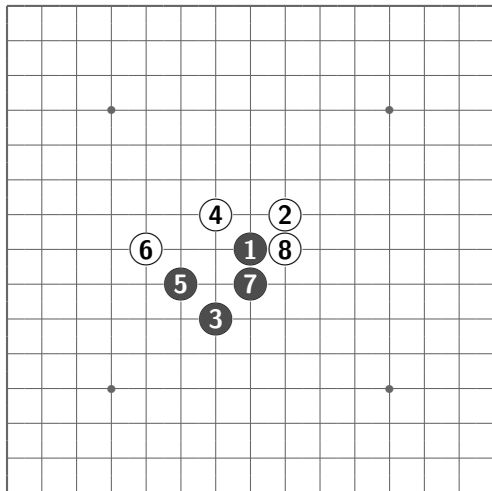
【問 3：黒先】追詰めがありそうにも見えますが、組立ての好手を打って容易に勝てるようにできます。

→ 解答 →



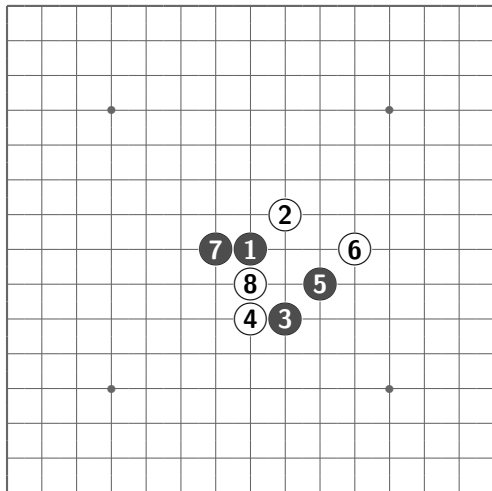
【問 4：黒先】黒 11 で好形に組んで下さい。

→ 解答 →



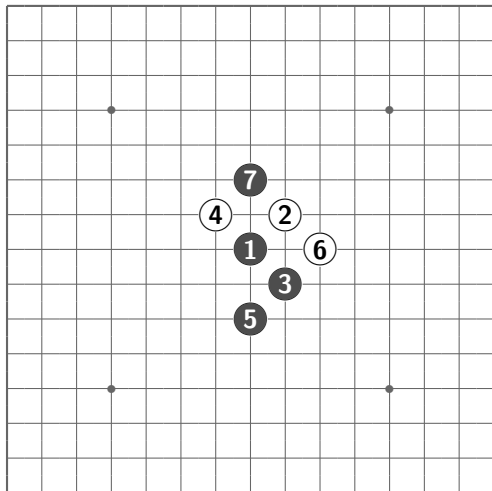
【問 5：黒先】白の三ヒキにも対応できるように、黒 9 で好形に組んで下さい。

→ 解答 →



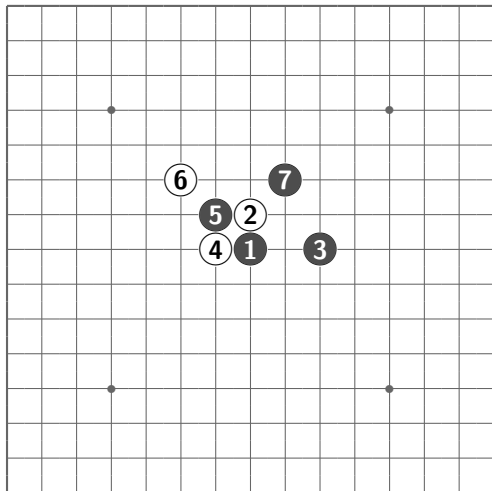
【問 6 : 黒先】黒 9 から好形に組む
手順を示して下さい。

→ 解答 →



【問 7：白先】黒 5 は異着です。白 8 からの手で好形を作ってください。

→ 解答 →



【問 8：白先】黒 7 は次の白の手を
軽視した悪手です。答めて下さい。

→ 解答 →

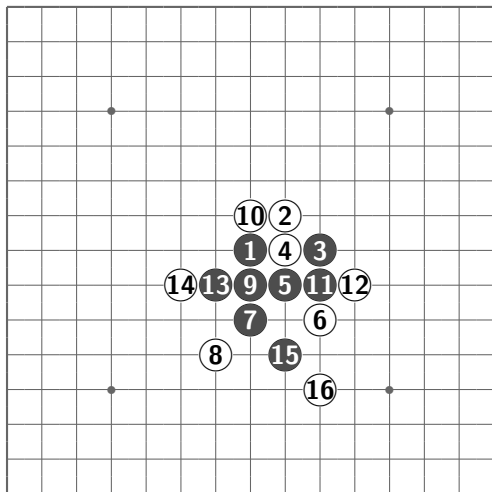
7.2 呼手

勝ちに至る直前は追い手の連続になっているのが普通です。しかし、十分に勢力のない状況で追い手を連発すれば、自然に行き詰まり、あったかもしれない勝ちを逃し、あるいは自らの負けを早めるだけに終わります。追い手ではないけれど攻めを意識して打たれる手を呼手こしゅと言いますが、勝ちに導く追い手の連続の前には呼手が必要です。序盤から中盤にかけては、時には追い手を織り交ぜながら呼手を打つことで、有利・優勢・勝勢と進めていけるように打ちます。追詰めは十分に勢力を蓄え、(できれば)読み切った時に実行するようにします。

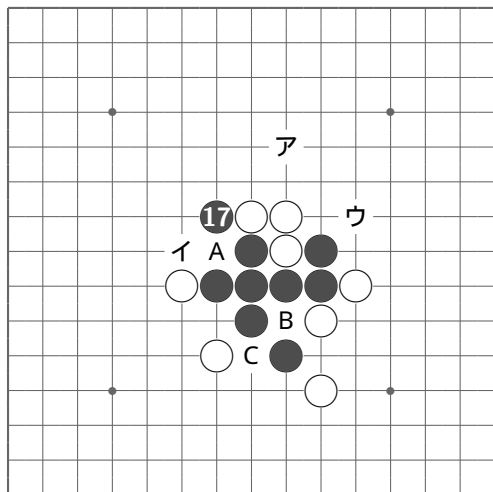
実際の対局の着手の中で、呼手に分類される手は多くあります。それだけにその狙い・意図や形状は様々で、呼手について統一的に学ぶことは困難です。狙い・意図や形状の観点からは 8 章や 9 章で見ることにして、本節では、定石手順中に見られる好呼手の例を中心に、呼手を打つことで優勢あるいは勝勢に導ける局面を検討します。

良い呼手を読みの力だけで見つけることは難しく、それまでの経験、特に学んでき

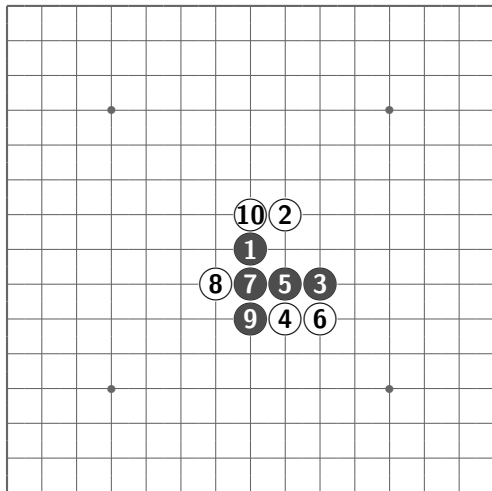
た定石手順中にある好手を参考にして導き出すことが多いようです。多くの例を見ることで、良い呼手を見つけられる連珠センスを獲得するようにしましょう。



【例：黒先】黒 7 から強引そうに見える三や四の連続ですが、11 や 15 の三ヒキには学ぶべき点があります (9.10 節参照)。しかしこれ以上追い手を打つと行き詰まりそうです。黒 17 はどこに打つのが良いでしょうか。

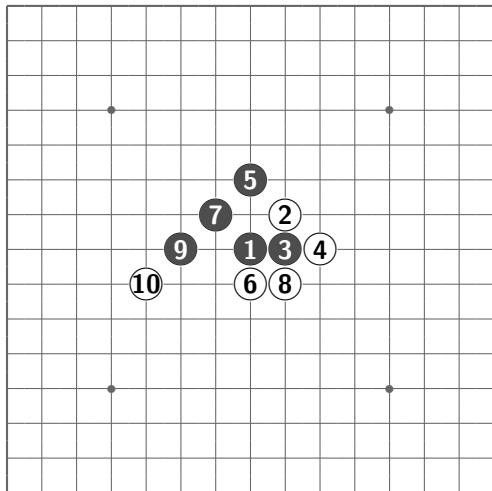


【例：解答】黒 17 と呼手を打ちます。この手によって白の動きが抑えられるとともに、これまでに作ってきた黒の左右・下の勢力が結び付けられ攻めが切れなくなります。例えば、A・B と打って C で四三を作る手段や、イでの四三をミせるアと打ってウの剣先と関連させた大きな勢力を上部に作る手段等が、17 の石から生まれています。



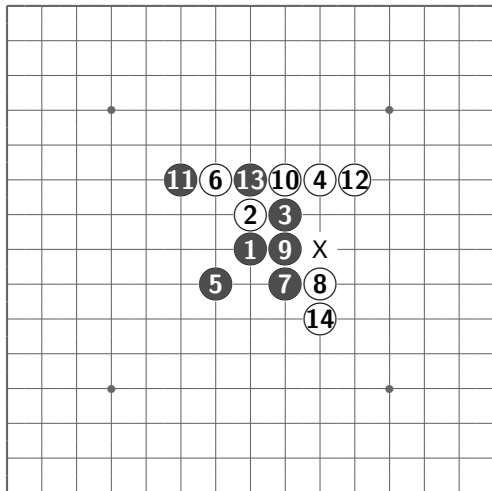
【問 1：黒先】黒 11 はどこが良いでしょうか。

→ 解答 →



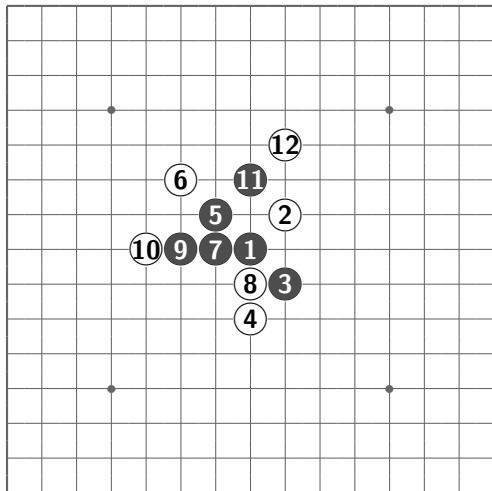
【問2：黒先】黒11はどこが良いでしょうか。

→ 解答 →



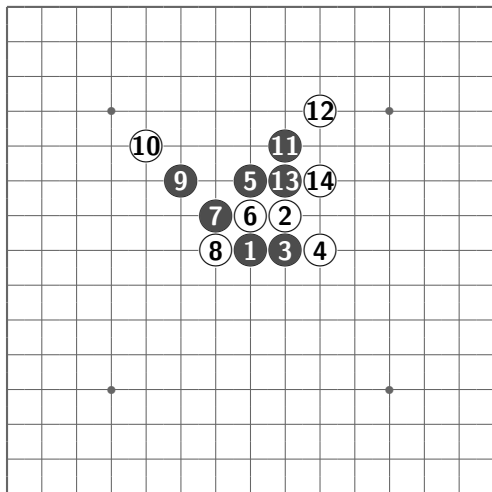
【問3：黒先】白はX点の禁手をネ
ラっています。黒15はどう打つ
のが良いでしょうか。

→ 解答 →



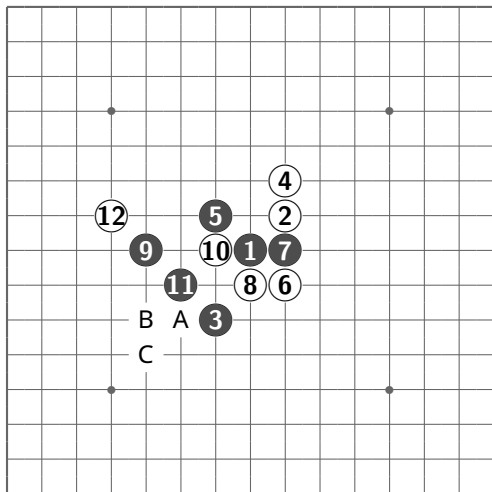
【問4：黒先】黒13はどう打つのが
良いでしょうか。

→ 解答 →



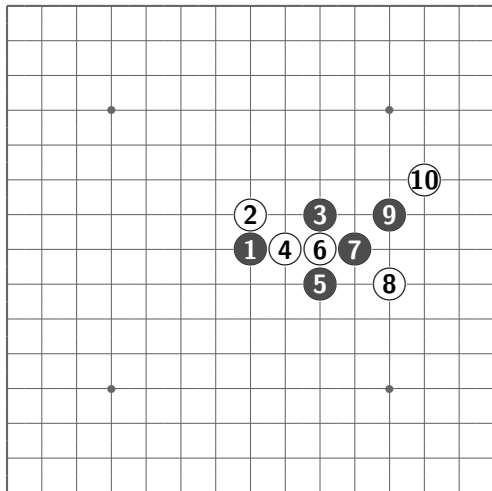
【問 5：黒先】白の四ノビが気になります。それも考慮して黒 15 で好手を打って下さい。

→ 解答 →



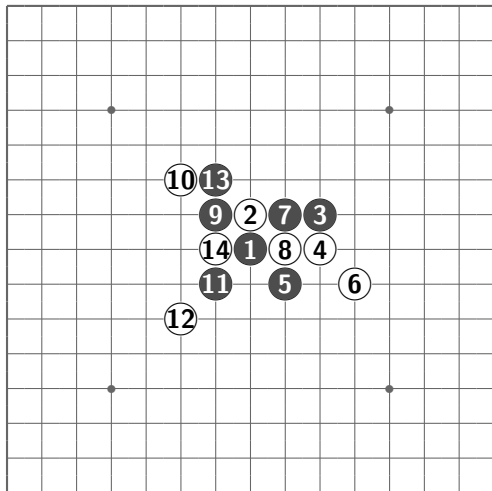
【問6：黒先】黒13でA, B, C等は好形ですが、白に追詰めがあります。黒は攻防に役立つ好点に打ちます。

→ 解答 →



【問 7：黒先】黒 11 で黒石全体が
結びつくように好呼手を打って下
さい。

→ 解答 →



【問 8：黒先】黒 15 の候補をいくつか挙げて、正解が上位に入っていれば良い感覚だと言えるでしょう。

→ 解答 →

7.3 防ぎの急所

追い手に対する防ぎ方を 3 章と 6 章で見してきました。本節では、序盤から中盤にかけての呼手の打ちあい (呼手戦) における防ぎの手を見ていきます。

相手側が優勢であっても相手の直前の手が呼手であれば、こちらは四はもちろん三も作ることができます。いずれ防ぎにまわるにしても三や四の追い手を使えないかの検討も必要です。

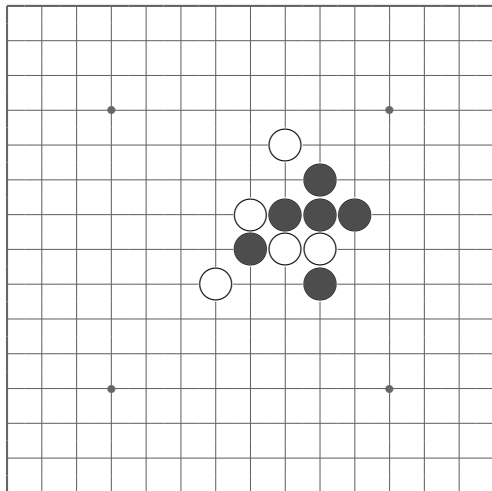
防ぎの急所はここだと言葉であるいはパターンを示して言うのは難しいでしょうし、ケースバイケースで例外も多いでしょう。しかし敢えていくつかのパターンを挙げて、検討のヒントにしてもらえたらと思います。

- 相手の打ちたい点や、相手の連や剣先が多くできる点
- 自分側の連や剣先を作る等、防ぎ手でありながら攻め味も作る点
- 斜めに発展する筋を邪魔する点
- 防ぎの石が桂馬の網になっている点 (3.5 節参照)

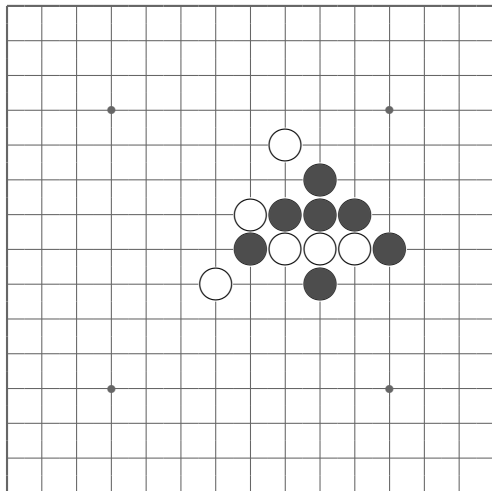
- 相手の攻め筋の空間の中心あるいは焦点に置いて攻め筋を邪魔する点
- 相手の連や剣先を延長した先の点で、上記のいずれかの条件を満たす点

等の観点で検討すると良いでしょう。

相手の狙い(1つとは限りません)を読みとって、それらを効率的・効果的に防ぐ手を見つけることを目的とするのですが、読みの力が必要となります。防ぎとして強い手よりも自分側に攻め味が残るように打つ手の方が、相手を困らせることも多いので、追い手の防ぎ以上に幅広く検討することが必要です。

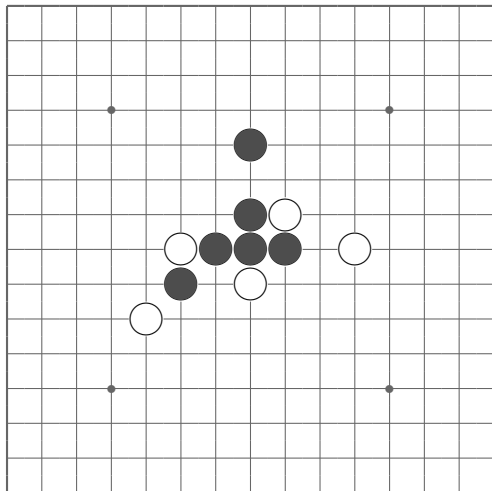


【例：白先】黒には攻め筋があり白にはありません。防ぎにいくのですが、どこが良いでしょうか。



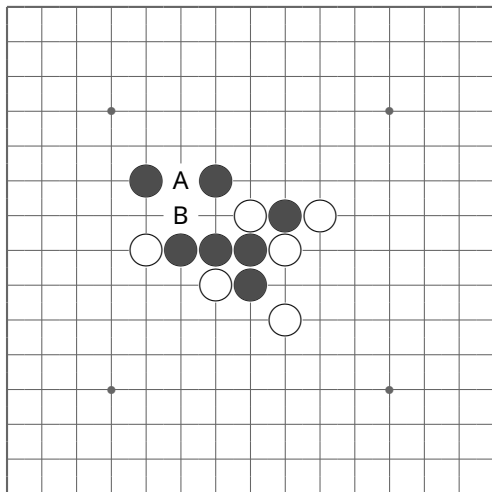
【問 1：白先】例題の図から 1 手ずつ進んだ局面です。白のピンチが続いていますが、どこが良いでしょうか。

→ 解答 →



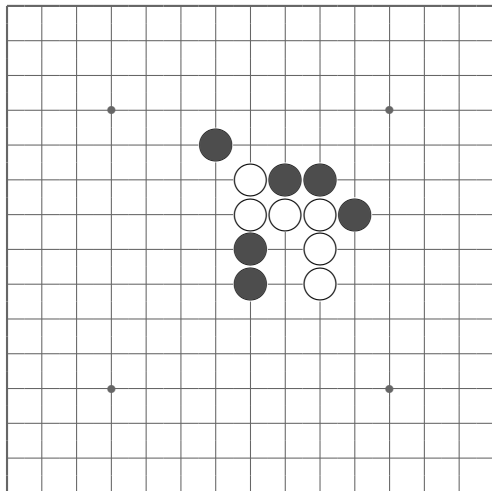
【問 2：白先】黒の勝ち筋の急所を
見つけて防ぎましょう。

→ 解答 →



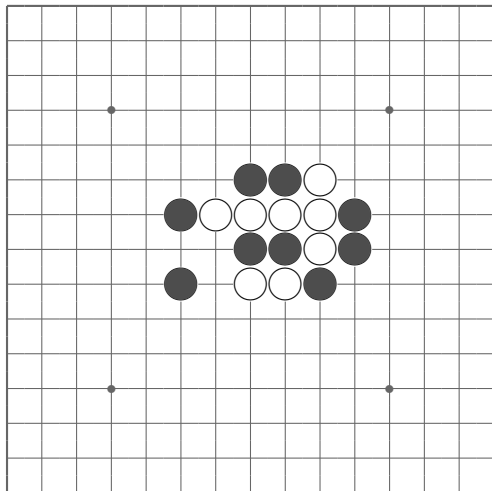
【問 3：白先】黒には‘A 後 B’があります。白はどう防ぎますか。

→ 解答 →



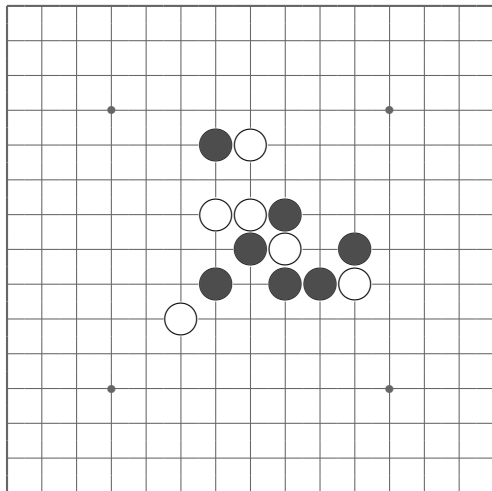
【問4：黒先】白が好調そうですが、黒の次の一手はどこが良いでしょうか。

→ 解答 →



【問5：白先】外側に黒があり、黒の打ちやすい状況ではあります。

→ 解答 →



【問6：白先】黒有利そうではありません。
簡単に負けてしまわないよう、
強い防ぎ手を打ちましょう。

→ 解答 →

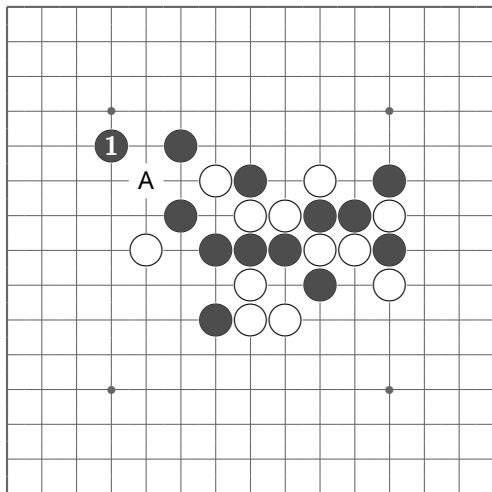
7.4 攻めの速さに基づく考え方

連珠は五を早く作った方が勝ちです。いくら形が悪くとも、相手より1手でも早く五を作ることのできる道がありさえすれば、たとえそれが細く長いものでも良いのです。

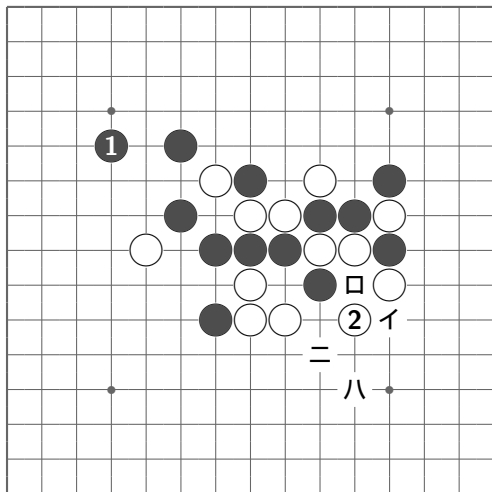
相手が三をヒイても、こちらが四ノビをすれば相手は四を止めてくれます。「四は三より速い」のです。相手が多くの三を作ることのできる『必勝形』を作っても、こちらに追詰めがあれば勝つことができます。「呼手は三より遅い」のです。

ミセ手やフクミ手はどうでしょうか。相手にミセ手やフクミ手を打たれた時に四をノビれば相手は四を止めてくれますが、三をヒイても三を止めずに四三を作ったり四追いを決行するでしょう。逆に相手の三ヒキ後にミセ手やフクミ手を打っても達四を作られてしまいます。「ミセ手やフクミ手は三と同じ速さ」と言えます。

これらをまとめると、『四 ≧ 三 ≒ ミセ手 ≒ フクミ手 ≧ 呼手』と書けます。≧ や ≒ は 上の意味での攻めの速さを比較するものです。



【例 1：白先】黒は 1 と呼手で好形を作ってきました。A 点にも黒石が半分近くあるものと考えればかなりの好形で、防ぎきれんかどうか怪しいところです。白は次にどう打つのが良いでしょうか。



【例 1：解答】白は三も四も作ることができない局面ですが、白 2 と (イ口ハ二) のフクミ手を打つことができます (9.4 節参照)。『フクミ手 ≫ 呼手』なので、黒は白の四追いを防ぎにいくことになります。二が強防そうですが四追いで三々禁になる筋があり、白が主導権を持ったまま白勝ちになりそうです。

これまでは呼手を“追い手でない攻めの手”として一括りにして扱ってきたのですが、それでよいのでしょうか。A氏が呼手を打ち、B氏も全く別の場所に呼手を打った場合、A氏は自分が打った呼手の周辺で攻めてくるのでしょうか、あるいはA氏はB氏の攻めを防ぎにくるのでしょうか。これは両氏の打った呼手によって異なります。呼手と言っても速さの異なる呼手があるためです。

呼手の速さを決める第一の基準は、それが打たれたことによって追詰めが可能となっているか否かによります。ここでは便宜上、その手を打つと追詰めが可能となる呼手を強呼手きょうこしゅ、その手を打っても追詰めが可能となるわけではない呼手を弱呼手じやくこしゅ、と呼ぶことにします*32。

A氏が強呼手を打った場合、B氏が別の場所に強呼手あるいは弱呼手を打てばA氏は追詰めを実行するでしょう。B氏が別の場所に呼手を打っている余裕はありません。他方、A氏が弱呼手を打ちB氏が別の場所に強呼手を打った場合、A氏は直ちにある

*32 弱呼手は更に分類できます。もう一手打つことで追詰めが残るか、どのように一手追加しても追詰めを残せないかです。有段者レベルではここまで考える必要がありますが、本書では弱呼手を更に分類して検討することはしません。

はいずれ、B氏の強呼手の周辺で何らかの対応を取らねばなりません。

強呼手、弱呼手も含めてまとめると、『四 ≧ 三 ≈ ミセ手 ≈ フクミ手 ≧ 強呼手 ≧ 弱呼手』となります^{*33}。

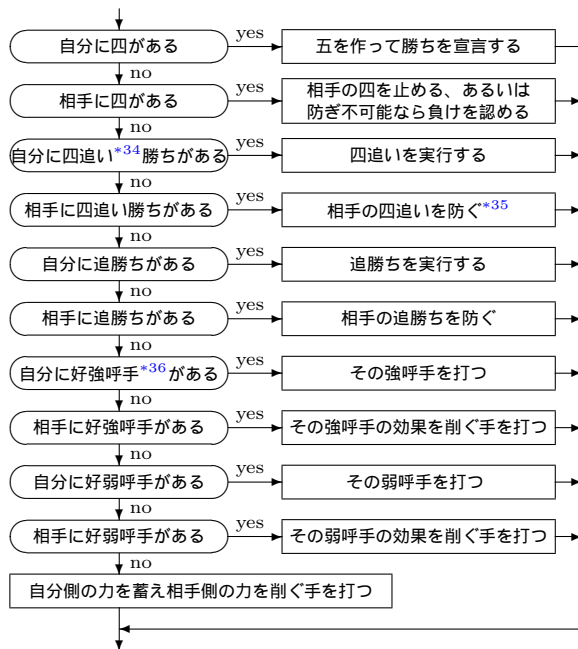
呼手についてもこのように速さを意識することは重要です。中級レベル以下の方では、相手に強呼手を打たれたにも拘わらず好形だからと呼手を打ったり、相手に好手となる強呼手を打つ手があるにも拘わらず弱呼手を打ったりして、負けにしているケースが多いからです。

互いの手の速さを比較するためには追詰めの有無を判断できる能力が必要で、これを可能とするのは正確な読みということになります。易しい追詰めであればきちんと読んで対処できるでしょうが、長めの追詰めを読み切ることが一般に難しく、実際の対局では持ち時間が限られてもいます。多少の読みを加えることで、追詰めの有無を

^{*33} 『強呼手 ≧ 弱呼手』だからといって、相手の弱呼手を無視して強呼手を打てば良い、というものではありません。『四 ≧ 三』ですが、むやみに四ノビすべきでないのと似ています。ただ、相手の弱呼手に対して強呼手を打てば、相手は何らかの対応をとらねばならない、つまり先手を取ることができる可能性が高いことは確かです。

直感的に推測できるセンスがあるとよく、このセンスは多くの局面で追詰めを検討することで得られることでしょう。

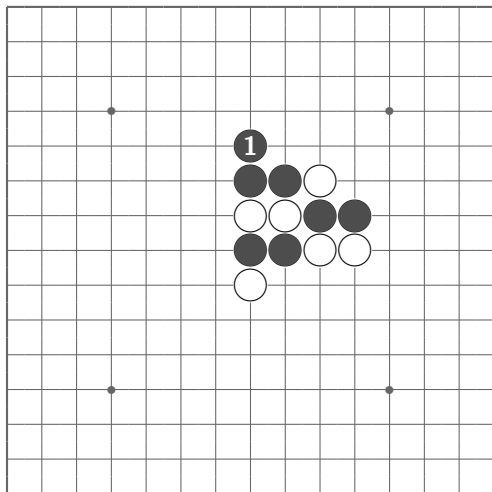
1 手でも早く五を作ればよいという連珠の性質上、好形か否かという判断基準に加え、相手と自分の両者の“攻めの速さ”に基づく考え方も重要になってきます。この考え方を、流れ図の手順として記述すると次図「攻めの速さに基づく着手の決定手順」のようになります。



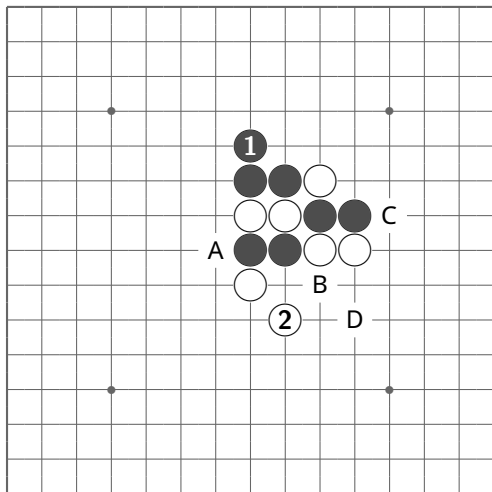
*34 1 回の四追い、つまり三や即座の四三も含みます。

*35 「防ぐ」という表現を使っていますが、単なる防ぎだけでなく、防ぐと同時に自分側の勝ち筋を作る手を探ることが含まれています。また、防ぐ前に相手より速い手（相手が三であれば四、呼手であれば三や四）を打つことの検討も含まれます。

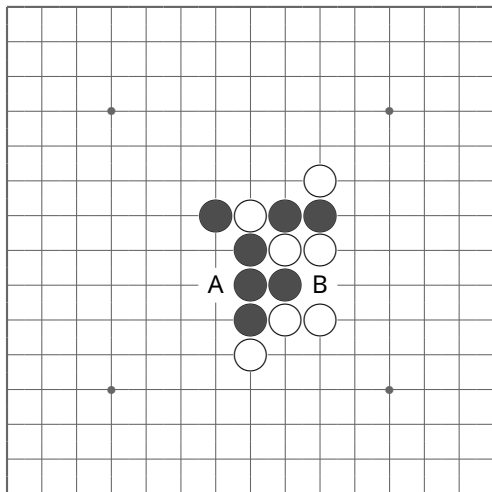
*36 強呼手や弱呼手を打つことができて、相手の応手によっては逆に不利になることもあります。少なくとも不利にならないよう、“好”をつけて表わしています。



【例 2：白先】黒は好形を作るべく
1 と打ちました。白は次にどう打つ
のが良いでしょうか。

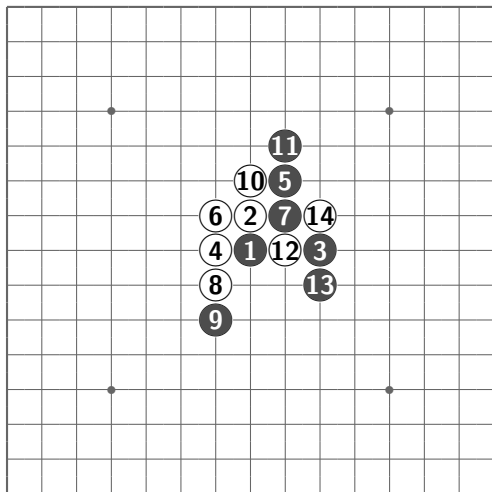


【例 2：解答】黒 1 は突出しの好形を作る手ですが、弱呼手です。白は好手の強呼手 2 を打つことで主導権を握ることができます。黒 A は白の二連を止めつつの強呼手ですが、白 B からの追詰めがあります。黒 C は白の三ヒキを予め防いでいますが弱呼手で、白は A から追詰めを決定しても D の強呼手でも勝ちです。黒 B は防ぎとしては最強ですが、白 D と好強呼手で構えられると次の防ぎに困ります。結局、黒 1 の弱呼手は役立つことなく終わりそうです。なお、白 2 で B の強呼手もありそうですが、黒 2 としっかり防がれると次の展開が難しいでしょう。



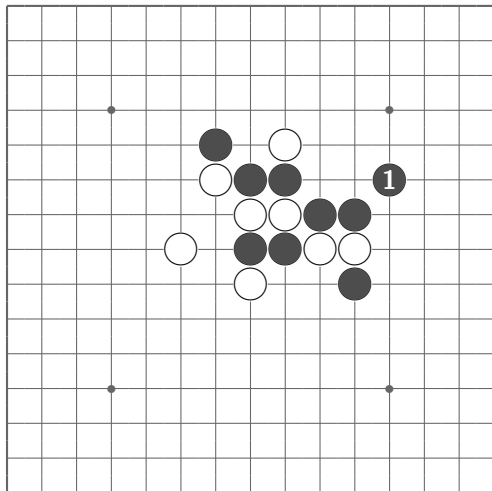
【問 1：黒先】黒は A に三をヒキたいのですが、白 B と三々を作られます。

→ 解答 →



【問 3：黒先】左部は白、右部は黒の勢力が大きそうです。黒 15 では攻めますか、守りますか。

→ 解答 →

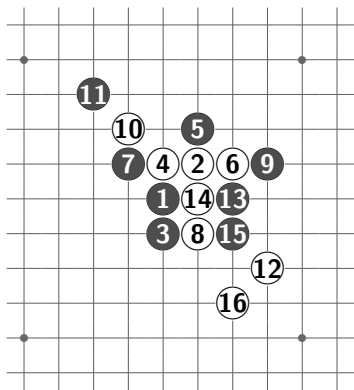


【問 4：白先】黒が 1 と呼手を打ったところです。これが強呼手だったとすると、また弱呼手だったとすると、白はどう打つべきでしょうか。

→ 解答 →

7.5 [コラム] 石にしゃべらせてみよう

ここではある対局例をもとに、各着手の狙いや理由を筆者の想像を加えて石に一言ずつしゃべらせてみました。どの着手にも何らかの狙いや理由があるものですが、それを意識してできれば頭の中で言葉にして表現してみて打ってみると、もやもやした考えが明瞭になって、戦略・戦術の作戦もたてられやすくなるでしょう。打たれた石が泣くことにならないよう、しっかりした意図をもって着手するようにしましょう。



【6～16】

白 6：13 の点もいいが、黒に先着される方がいやだ。

黒 7：やはり仲間と連絡のある方が迫力ある。

白 8：13 は無理だ。黒の好点で剣先と連結できる。

黒 9：防いでいるふりをしてるが騙されないよ。

白 10：囲まれないよう、黒の好点で攻め味もある。

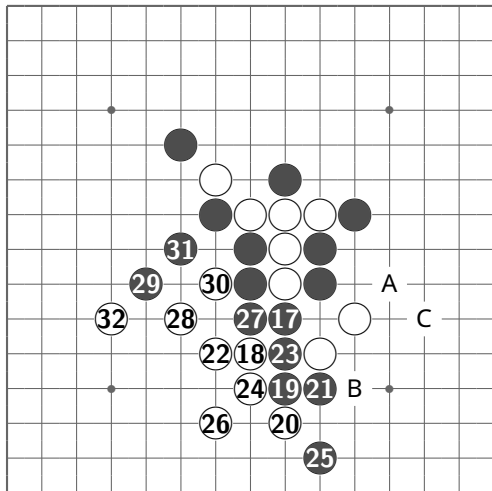
黒 11：右下方向が怖いけど、何とかなるだろう。うまくしのいで左上方向で優勢になろう。

白 12：無理だと思うよ。これだけ広く飛び出れば自由に打ちまわせる。

黒 13：予想以上にきつい。ジリ貧にならないよう三を作るぞと脅してみよう。

白 14：中に入るので気が引けるが、次の手に期待できそうなので妥協しよう。

白 16：これで下部が広がって、防ぎ切るのは難しいでしょ。



【17～37】

黒 17：23 だと白 A 後の B か C が嫌だ。工夫の跡のない平凡な場所ではないだ。

白 18：連を叩かせてもらってありがとう。

黒 19：こちらも叩いておかねばならない。

白 20：予定通り良い場所に来れた。

黒 21：23 は相手の注文通りだ。ちょっとひねって頑張ってみよう。

白 22：左部だって白の勢力になるんだよ。

黒 23：左止めしたいが仕方がない。

白 24：左上止めなら勝ちだし、右下止めなら左部で勝ちを出せるだろう。

黒 25 : ゲッ、左上に止めたいのに。自分じゃなく黒 21 が悪いんだよ。

白 26 : 追詰めはありそうでなさそう。よし、三々を‘ミセ’で優勢維持だ。^{*37}

黒 27 : やっと連のある状況になった。三をヒイて四ノビするか様子を見よう。しなければ三で頭を叩けるし、すれば止めた黒石からチャンスが生まれそうだ。

白 28 : いやな黒 27 だ。剣先を叩かれるとせっかくの好形がくずれてしまう。

黒 29 : 後で役立ててね。

白 30 : フクミ手でなくて残念だが、勢力補強だ。黒はどこに防いでくるかな。

黒 31 : 読み切れてないけど、打っておいて損のない手です。

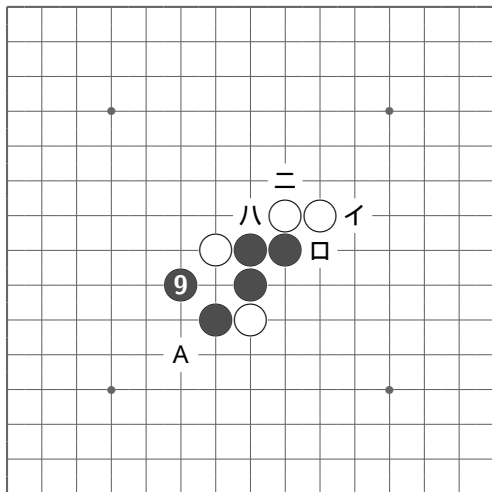
白 32 : 28 の石よ、君はこの攻めを軽視していたね。どちらに止めても黒勝ちになりそうだけれど、下止めの方がまぎれがありそうだ。

(以下、黒の追詰めとなりました。)

^{*37} 白 26 でその上に四つ目に組めば、白優勢がはっきりしたようです。

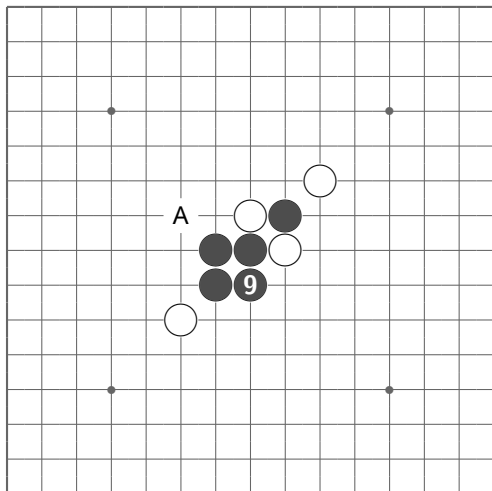
7.6 本章にある問題の解答

7.1 節 (組立ての形と考え方) 問題の解答



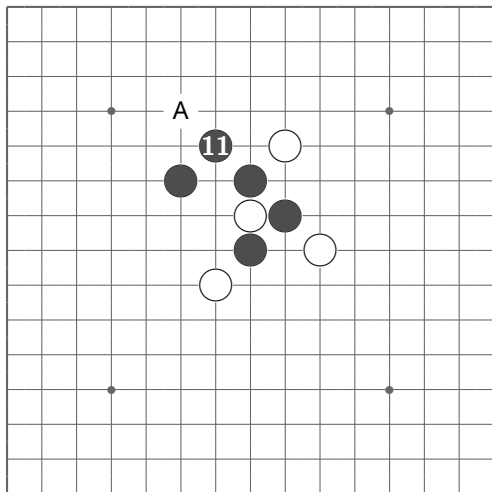
【問 1：解答】黒 9 が好手です。白からのイ・ロやハ・ニの攻めを防ぎつつ、櫓^{やぐら}の好形を作っています。A の剣先を考えれば、1 個半弱の櫓とも言えます。

[← 問題に戻る ←](#)



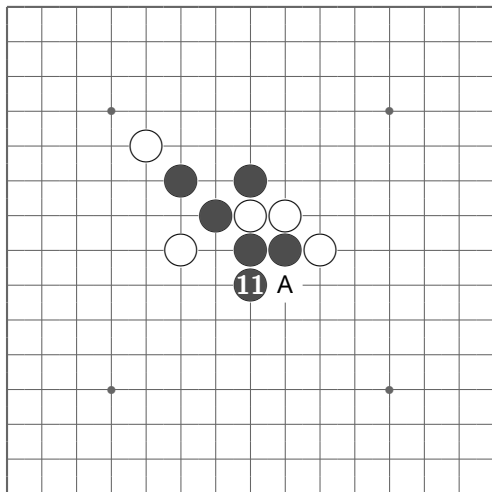
【問 2：解答】黒 9 と四つ目に組むのが好手で、白の三ヒキにはノル手を用意しています。白 10 で A の強防には、[8.2 節](#)の例を参照。

[← 問題に戻る ←](#)



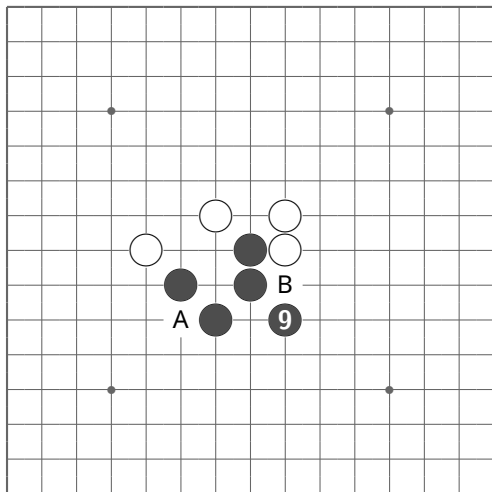
【問 3：解答】黒 11 が好手で、白が
どのように防いでも追詰めがあ
ります。11 では A も好手です。

[← 問題に戻る ←](#)



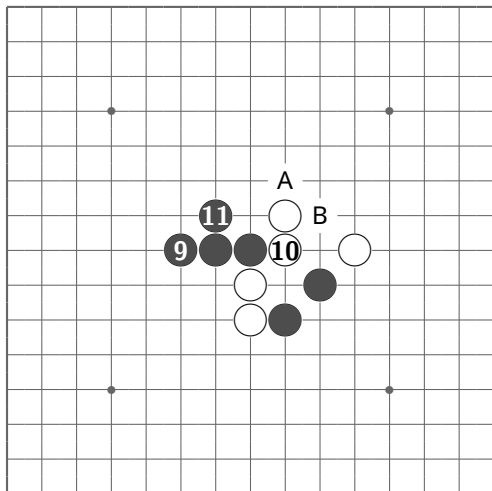
【問 4：解答】黒 11 と鞍型 (A の
 剣先も加えれば四つ目) に組み、上
 部の三ヒキとも関連付けて優勢確保
 です。

← 問題に戻る ←



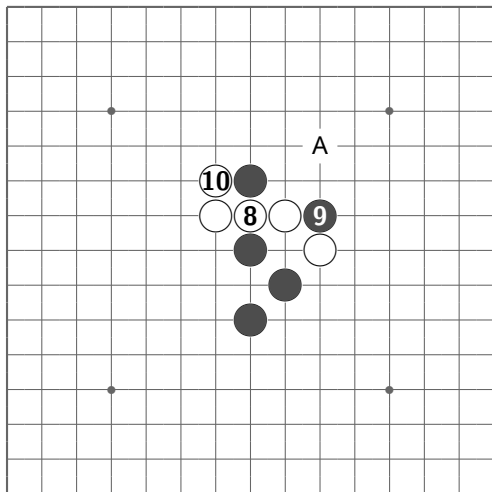
【問5:解答】黒9が好手です。白のどの三もノリ手で止めます。Aも好形そうですが、白Bで黒苦戦です。

[← 問題に戻る ←](#)



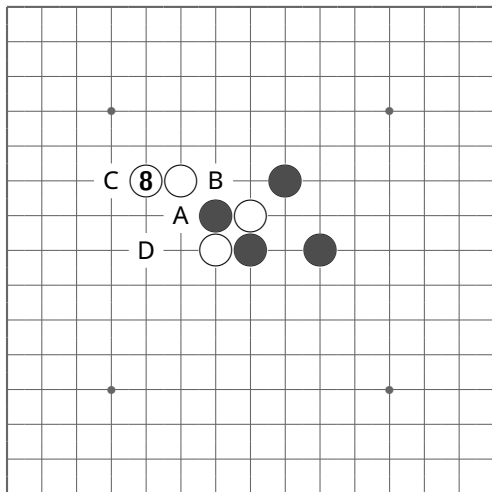
【問 6：解答】9 とヒキ 11 と組むのが好形です (10 反対も 11)。白の A や B の三ヒキには黒も三で対応できます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 7：解答】白 8 と三ヒキ後に 10 と組んで、白優勢です。9 反対は、9・A と進めます。

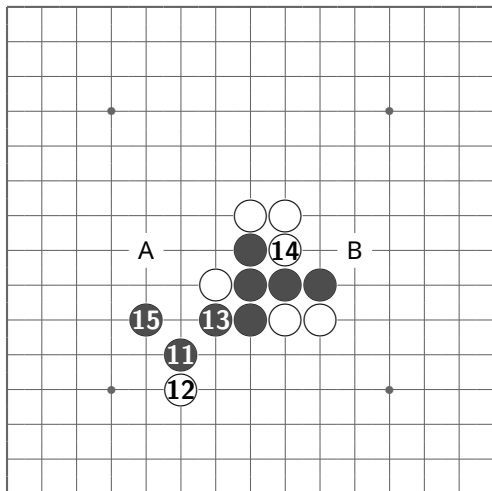
[← 問題に戻る ←](#)



【問 8：解答】白 8 が強烈な一手で、A や B 等からの攻めを見ている。黒 A には白 C・黒 B・白 D とします。

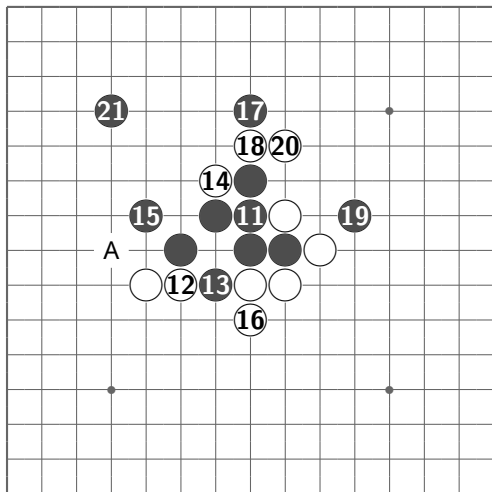
[← 問題に戻る ←](#)

7.2 節 (呼手) 問題の解答



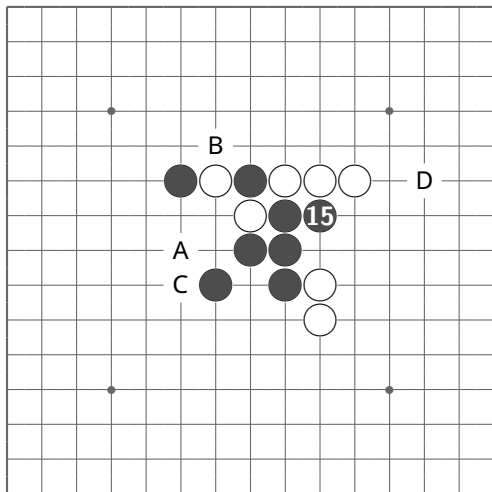
【問 1：解答】黒 11 が好手です。白 12 には 13 とヒキ (14 反対は A あるいは B)、15 と好形に呼手を打ちます。

[← 問題に戻る ←](#)



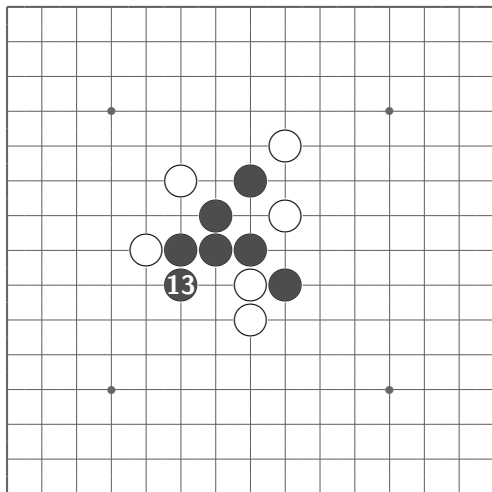
【問 2：解答】黒 11 が好手です。白 12・14 にも追詰めで、21 までの華麗な打ち回しが見事です。22 で A は四追いです。

[← 問題に戻る ←](#)



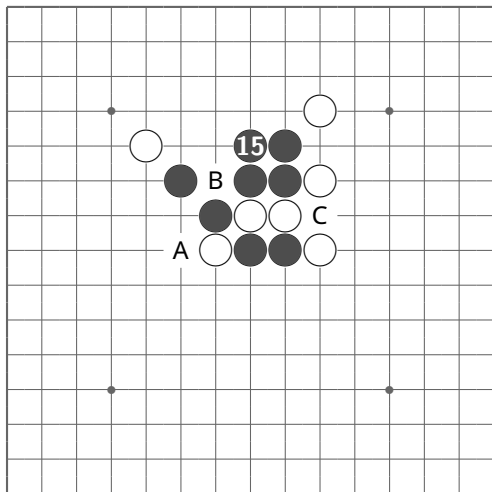
【問3：解答】黒15が好手です。白の狙いを防ぎつつ、AやBからの引き出し、Cのフクミ手等を可能にしています。15でAは、白Dで白勝ちになります。

[← 問題に戻る ←](#)



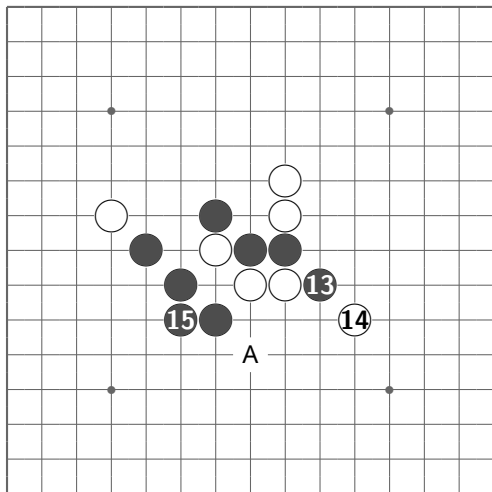
【問4: 解答】黒13が、好所に黒石を追加する好手です。左方の勢力拡大だけでなく、右方との結び付きも可能としています(8.10節問1参照)。

← 問題に戻る ←



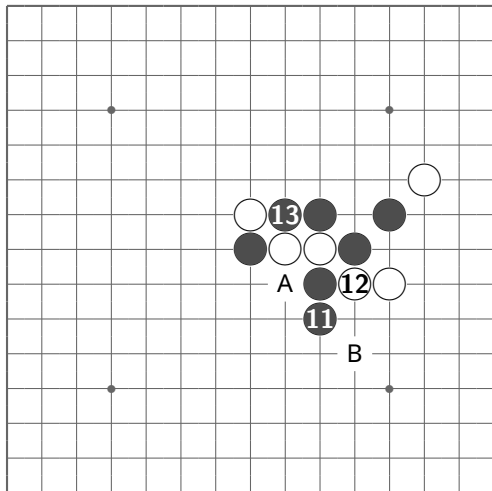
【問5：解答】黒15が、白の四ノビにも対応しつつ、AやBの剣先利用を狙う好手です。白のどの手にも追詰めがあります。15でCもありそうですが、白に15と打たれて面倒です。

[← 問題に戻る ←](#)



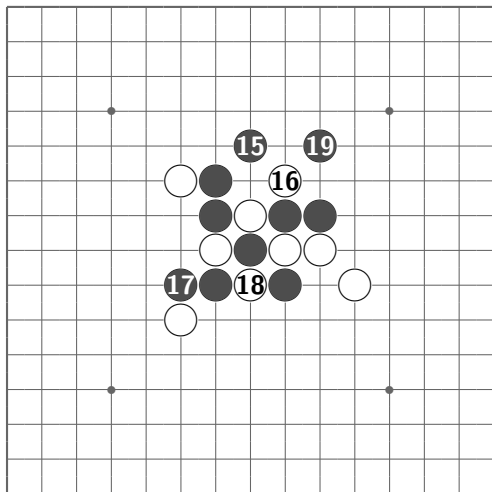
【問 6：解答】黒 13 は、白からの攻めを抑えつつ、A の剣先との絡みや、14 と広く出る手も見ています。白 14 には、追詰めを敢行するより、15 の牽制 (8.4 節参照) 呼手で容易な勝ちとなります。

← 問題に戻る ←



【問 7：解答】黒 11 が好手です。最強の白 12 には再度の呼手 13 が良い。13 では黒 A・白 B 後に 13 でも良い(8.11 節問 3 参照)。

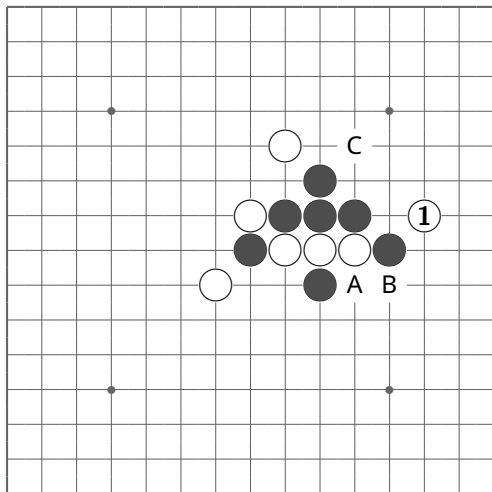
← 問題に戻る ←



【問 8：解答】黒 15 が良い感覚の呼手で、白 16 には 17・19 と両側から止めて攻めていきます。

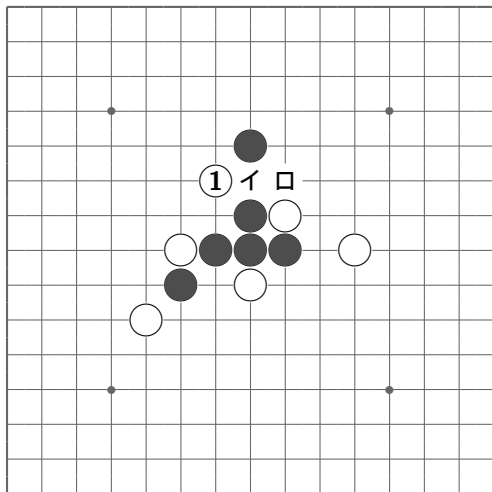
← 問題に戻る ←

7.3 節 (防ぎの急所) 問題の解答



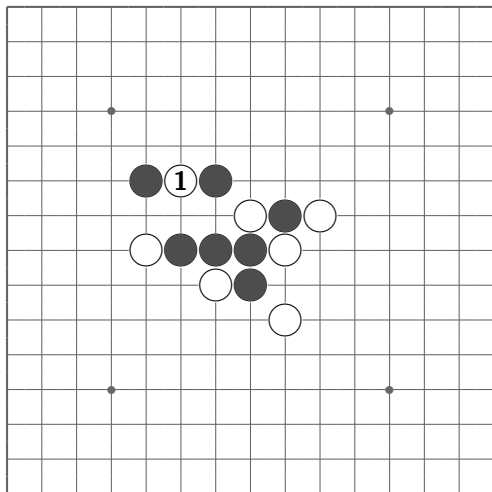
【問 1：解答】黒が打ちたい A ある
いは B の両ミセ手の点に防ぐと、1
と C の剣先の結び付きが強力です。
C を使う攻め筋を緩和しつつ両ミセ
を防ぐ白 1 が強防となります。

[← 問題に戻る ←](#)



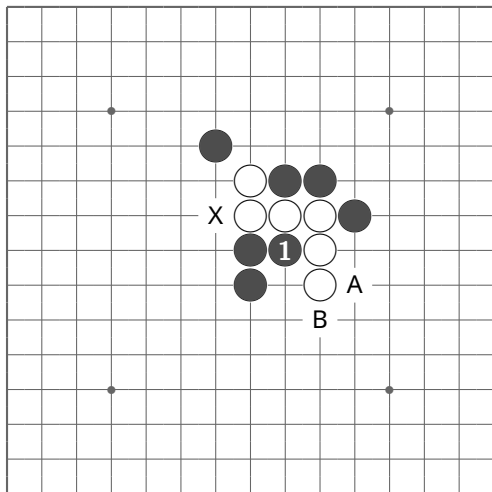
【問 2：解答】黒からは、1 の点が
(イロ) の勝ちを狙うとともに、斜め
と縦の展開を可能とする好点です。
1 の点は白にとって桂馬の網を作る
点でもあり、両者の急所が一致する
点になっています。

[← 問題に戻る ←](#)



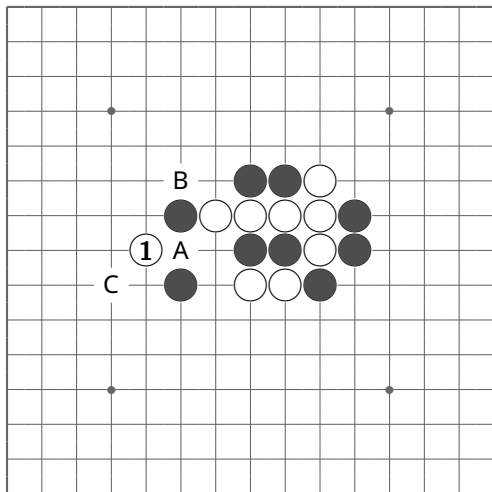
【問3：解答】白1が防ぎの急所で、今後の黒の展開を制限する好点です。白にはなお攻め筋がないため、黒は自由に呼手を打てますが、広く見えた左上部が白1で狭くなった感があります。

[← 問題に戻る ←](#)



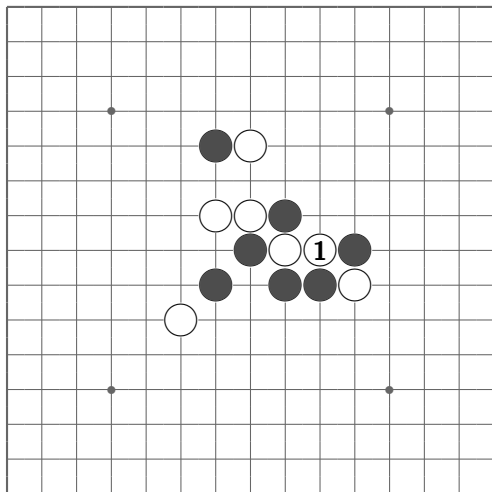
【問4: 解答】黒1と中に入っておくのが好防です。A, B 等も強防そうに見えますが、X 点の三々禁が待っています。相手の石の間に入っておく手が強防になることは意外に多くあります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】黒には左右に勢力がありますが、左側にある追詰めを消す白1が防ぎとして最も強そうです。A, B 等も考えられますが、黒に1あるいはCの点に打たれると外側が黒にはなお広い空間に見えます。

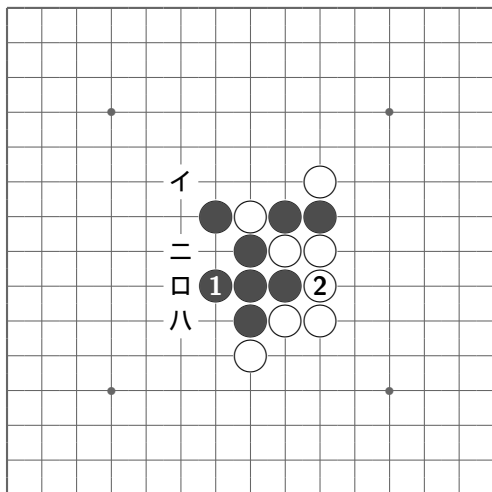
[← 問題に戻る ←](#)



【問 6：解答】黒には右上部と下部に小さな勢力があり、これらが連結すると力を発揮します。気付きにくい白 1 が両勢力を分断する好手となります。(黒はなお攻め続けることができ、黒の打ちやすい局面ではあります。)

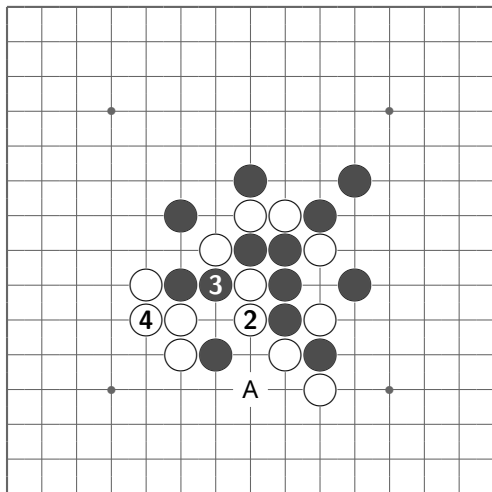
[← 問題に戻る ←](#)

7.4 節 (攻めの速さに基づく考え方) 問題の解答



【問 1： 解答】 黒 1 に白 2 と止められても、(イロハ二) の四追いがあり三々は怖くありません。白 2 が反対は二からの難しくない追詰めがあります。

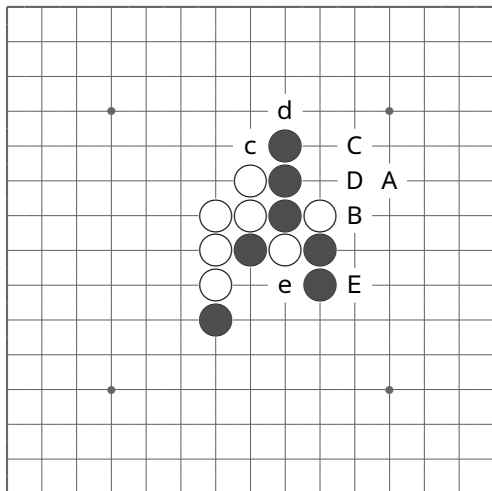
[← 問題に戻る ←](#)



【問 2：解答】白は 2 の三ヒキ後に
4 とフクミ手を打って勝勢になります。
4 では A もあります。

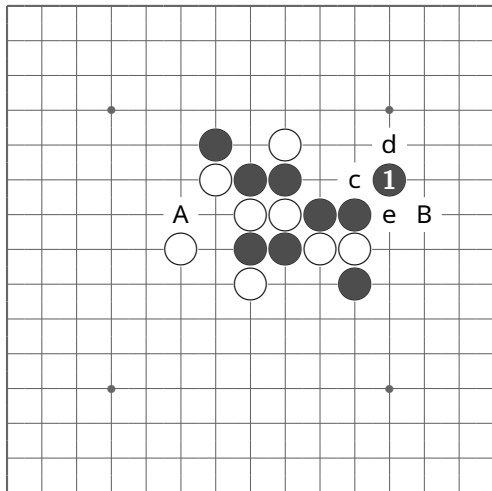
『三 ≈ フクミ手 ≫ 強呼手』です。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】白に追詰めはないので、右部に強呼手で攻めるのが妥当な判断です。白に攻防の好手で防がれないよう、A が最善、B が次善でしょう。C, D, E も良さそうですが、それぞれ c, d, e が強防となります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】黒 1 が弱呼手であれば白 A が絶好の好手で、以下追詰めで白勝ちとなります。残念ながら黒には B のフクミ手からの追詰めがあり、白は防がねばなりません。c、d 等では次の B の好強呼手があり、防ぎとしては B や e 等が良さそうです。

← 問題に戻る ←

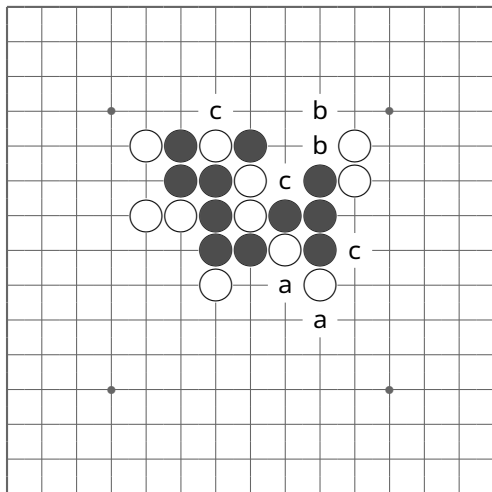
8 手筋のいろいろ

熟練者ともなれば「ここが好手になる」と閃く“ある種の形”を多く持っているようです。好手となる手の集合に対して、何らかの共通点をもとにグループ化したそれぞれを手筋と呼ぶのでしょうが、既にいくつかの手筋の具体例を見てきました。その性質上、手筋を明確な表現で伝えることは難しいものです。しかしいくつかのものには既にふさわしい名前が付けられており、名前が存在することによって初級者の方にもその種の手筋の存在を知り理解し応用することが容易となります。

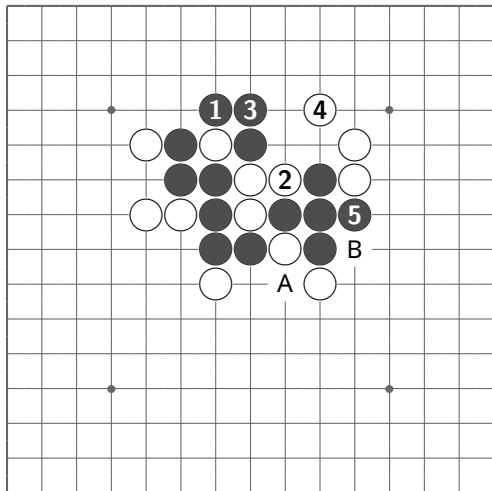
本章では、既に知られている多くの手筋に加え、それらを補充する形で筆者の経験をもとに“ある種の形”を整理・分類したいいくつかの手筋も見ていきたいと思います。整理・分類されたものの確定した名がなかったものについては筆者の判断で名を与えることとし、理解の手助けになるよう目指しています。

8.1 波及の手筋

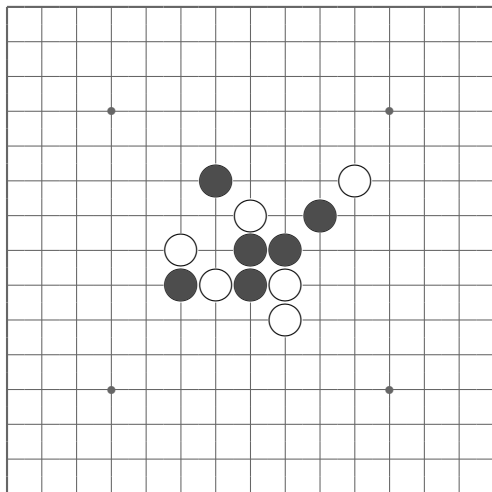
離れた所にある手掛かりを起点にして、その勢力を目的位置に波及・移動させて勝ちに導こうとする手筋です。追詰め等では自然に使っている手法で、改めて手筋と言うほどのものではないかもしれません。



【例：黒先】下部に a と上部に b の
 剣先があり、c の三ヒキが可能です。
 上部から下部、あるいは下部から上
 部へ勢力を波及させて勝つ方法を考
 えて下さい。

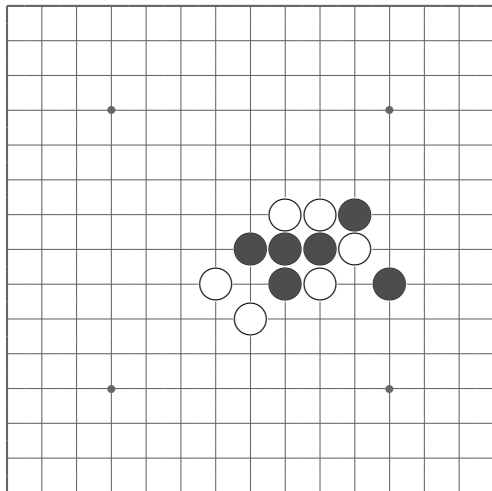


【例：解答】5 後 A の四三勝ち。上部での 1 のトビ三を起点にして、3 のミセ手・5 のトビ三と進めて下部の剣先での四三にもっていきます。白 2 で B と三で止めると黒 5 と中に入って上部と下部が見合い(8.2 節参照、下部のミセと上部のフクミ)になります。初手を A や 5 から始めるのは、白にノリ手があって失敗です。



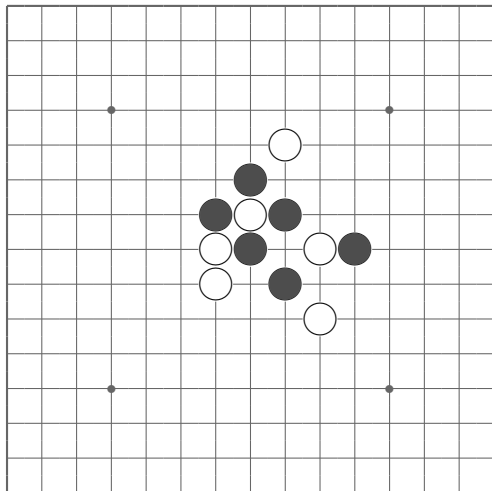
【問 1：黒先】左下方向に剣先、右方向に三ヒキがあります。

→ 解答 →



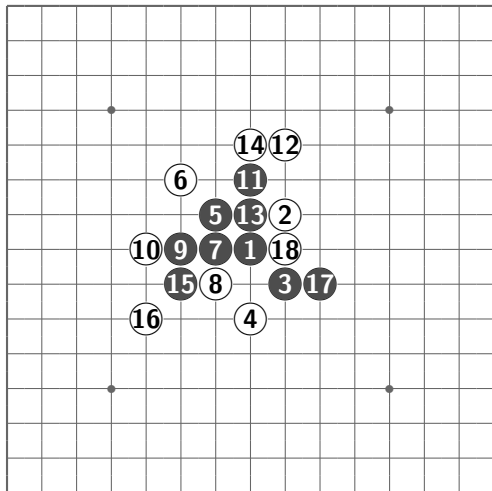
【問2：黒先】左右に剣先があり、斜めに三をヒクことができます。

→ 解答 →



【問3：黒先】左上部に剣先があり、その力を下方に持っていきます。

→ 解答 →



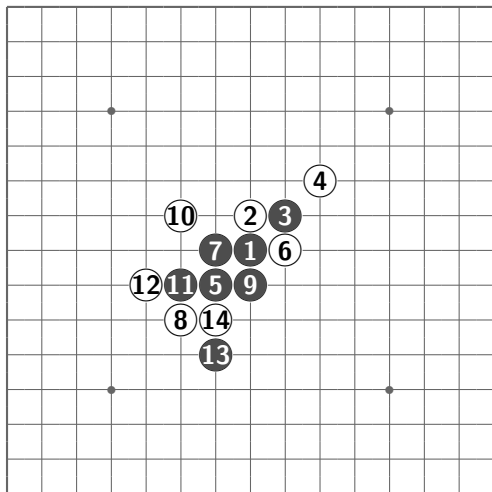
【問4：黒先】黒17が好手で左方に結び付ける拠点を作りました。白のノリ手や四ノビに注意が必要です。

→ 解答 →

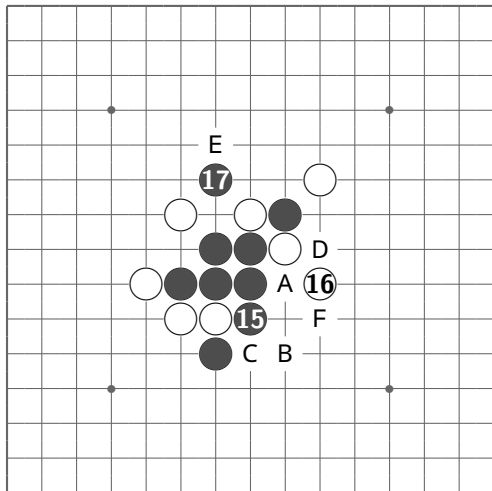
8.2 見合いの手筋

コチラを防がれたらアチラで、アチラを防がれたらコチラでというように、打ちたい場所が複数あって相手のどのような手でも一方は打てるというのが見合^{みあ}いの考え方です*38。できるだけ独立した複数の攻め筋を作り、相手はそのすべてに同時に対処することが難しいようにするもので、複数箇所に残る四三が残る両ミセ手や、複数の独立した四追いが残る両フクミ手は見合いの手筋の代表例です。追い手レベルだけでなく呼手レベルでの見合いも考えられ、戦いを有利に進められるように複数の狙いを持って打たれる手がこれに相当し、好呼手と呼ばれるにふさわしい手となるでしょう。ここでは、勝ちに結び付く呼手レベルの見合いの手筋の例を見ていくことにします。

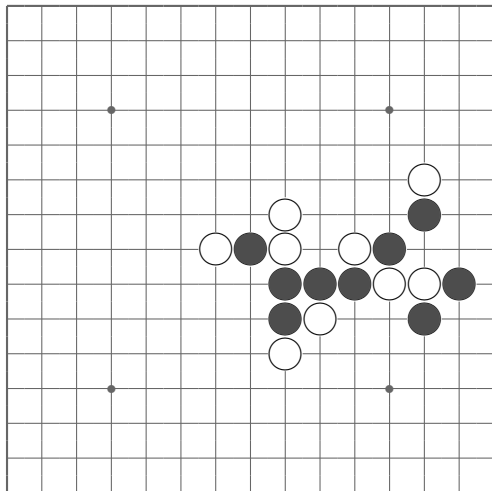
*38 囲碁では幅広く用いられる重要な考え方の 1 つになっているようです。



【例：黒先】追詰めはありませんが、勝ちにできます。白の頑張りを予想して、数手進めて下さい。

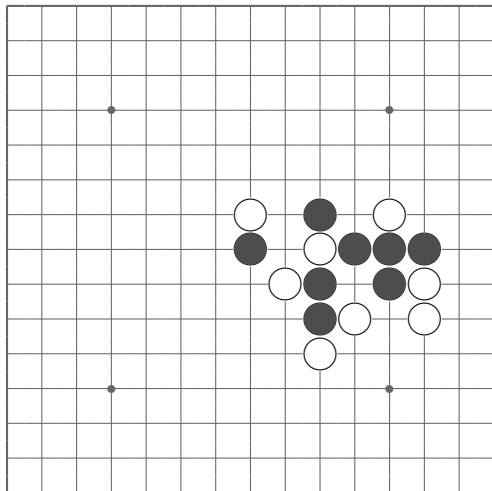


【例：解答】ノリ手があることを承知の上で黒 15 と A の四三をミセるのが好手です。‘B 後 C’を見合いにしています。白は三で四三を防ぐ 16 ぐらいですが、じっと 17 の呼手で三を止めておけば、新たに ‘D 後 E’が生じ、‘B 後 C’はなお残っていますので呼手レベルの見合い状態となります。白 18 で D と三をヒイても黒 F と止めて、今度は追い手を含む見合い状態となっていて、白は防ぎきれません。



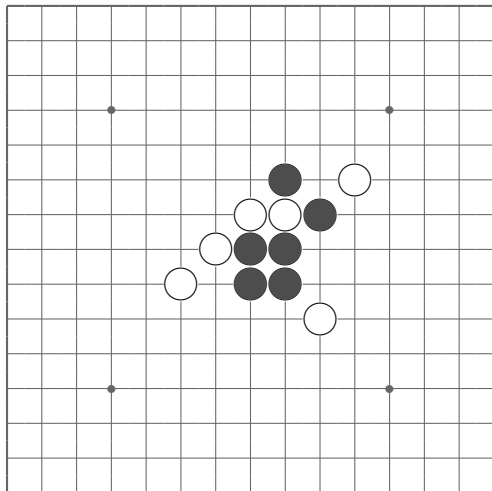
【問1：黒先】左右を睨んで打ちます。

→ 解答 →



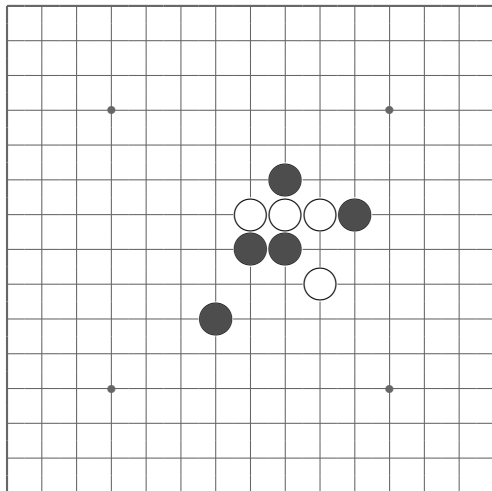
【問 2：黒先】2 つの剣先を使って
見合いにします。

→ 解答 →



【問3：黒先】追詰めはなさそうですが、好呼手はありそうです。

→ 解答 →

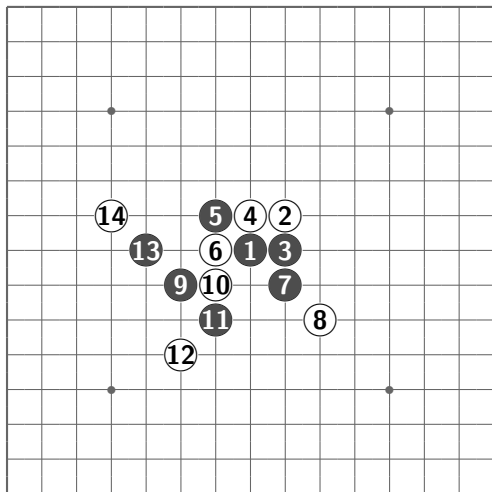


【問４：白先】始まったばかりですが、白には三々勝ち、三々禁等を睨んでの好呼手があります。

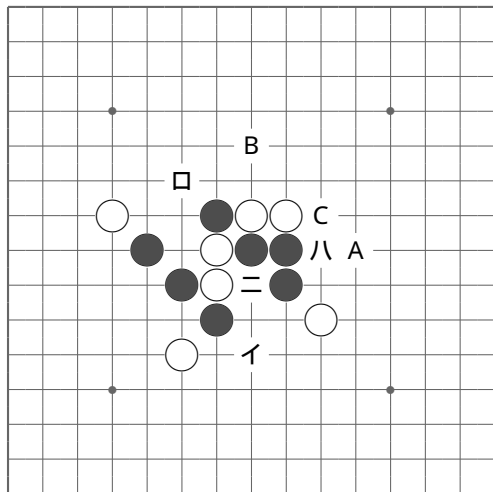
→ 解答 →

8.3 連結の手筋

一方から他方へ勢力を移動しようとするのが波及の手筋で、複数方向に影響を及ぼし実際にはその1つを使おうというのが見合いの手筋でした。本節で述べる連結の手筋は、別々にあるように見える複数の小さな勢力をその着手によって合体させ、一体化によって大きな勢力にして優勢にあるいは勝ちに導こうとするものです。ただし、波及、見合い、連結の各手筋は相互に密接な関係にあり、区別するのが難しいこともあります。

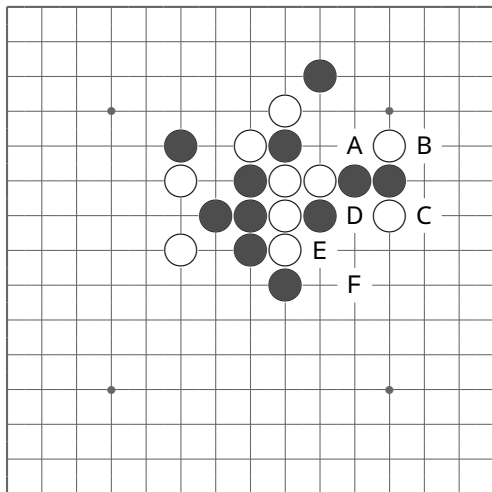


【例 1：黒先】黒の剣先は離れ離れ
 の方向に向かっています。全体をま
 とまった勢力にする手を考えて下
 さい。

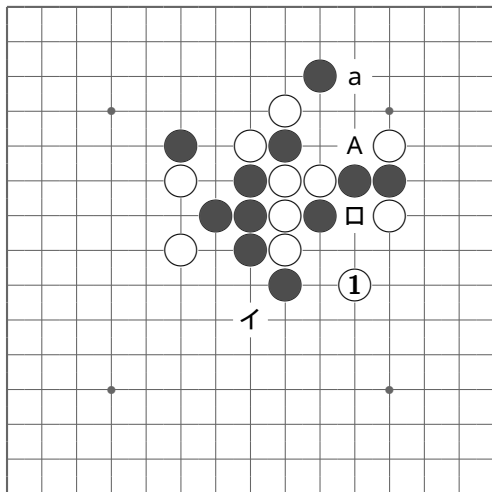


【例 1：解答】イと口の剣先を利用できるように結び付ける手として、A と B が考えられます。同時に両方は打てませんので、それらを睨んで C とする手もありそうです。ここでは A を最善手、C を次善手としておきます。A はハからの攻めも見えており、C はイと二の四ノビの連携も期待できそうだからです。

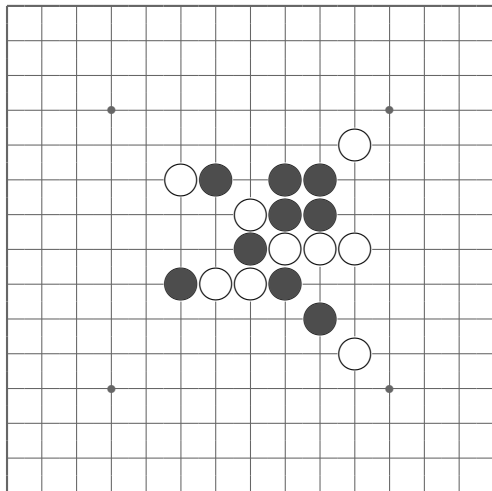
連結の手筋が中盤の行き詰りそうな局面を打開する好手になることがあるということ
とを逆に考えると、分散する相手の小勢力の連結を断ち切る手が好手となることもあり
得るでしょう。



【例 2：白先】黒は上下の勢力を結びつけて勝とうとしており、黒の初手の候補として A～F 等が考えられます。すぐに黒勝ちになることのないよう、白の最善手を見つけて下さい。

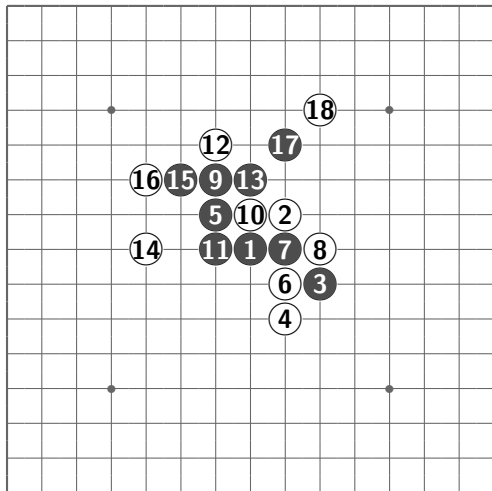


【例2：解答】白1が黒の上下の勢力の連結を絶つ好手で、すぐの黒勝ちはなくなりました。他の防ぎでは黒の追詰めを消すことができません。黒Aのミセ手かつ‘(イ口)のフクミ手’や、口・Aと進める攻めには、縦の連を夏止めの筋にする白aが急所の防ぎとなります。



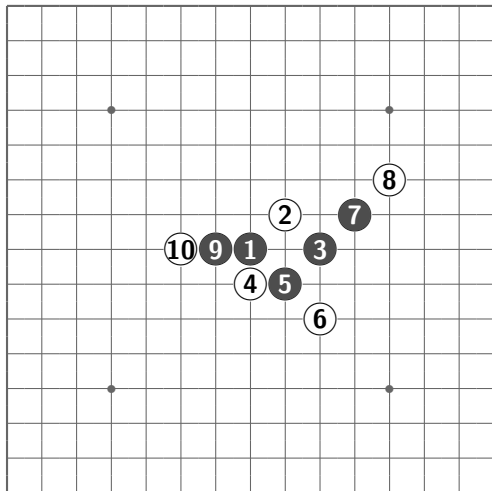
【問 1：黒先】下部を使って上部の勢力を補強し強くすることで勝勢になります。

→ 解答 →



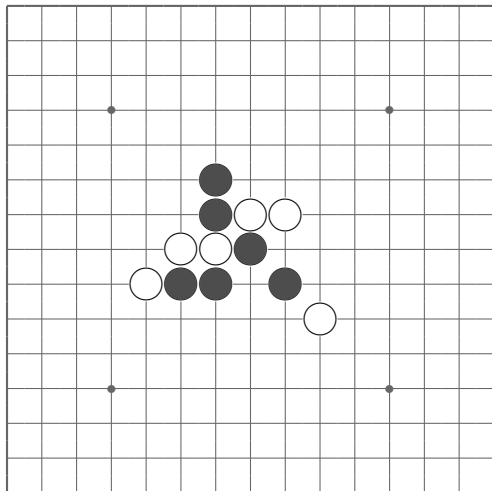
【問 2：黒先】9 から追詰めになっていますが、黒 19 で好手を放して下さい。白の強防も示して下さい。

→ 解答 →



【問 3：黒先】黒石がまとまった勢力になるよう黒 11 を打って下さい。

→ 解答 →

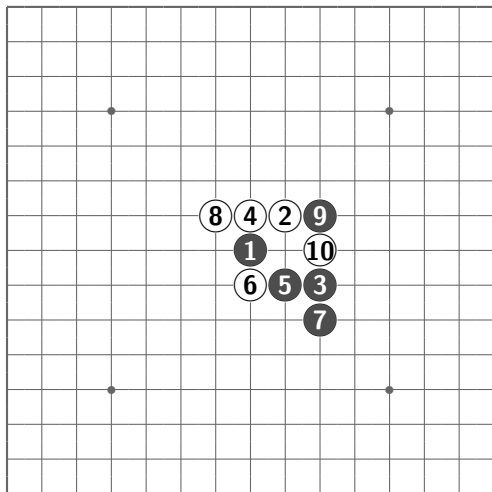


【問 4：黒先】上下にある小さな勢力を一体化して強力な勢力にして下さい。

→ 解答 →

8.4 牽制の手筋

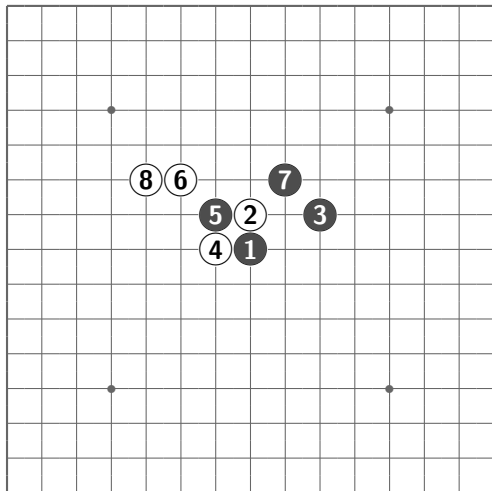
けんせい
牽制は呼手の一種ですが、相手の攻め筋を間接的に消しつつ自分の攻め筋を作る手を言います。相手が攻めてきた場合にはノリ手で先手を奪い取り、反撃の攻めにでたり急所の防ぎにまわります。応用範囲が広く効果も大きい手筋で、序盤から中盤にかけてはこの考え方を応用できる機会が多くあります。上級者の対局で、牽制手の応酬が続き息詰まる熱戦となることは珍しくありません。



【例：黒先】白には複数の攻め筋があって怖い局面ですが、黒 11 の好手で決まります。

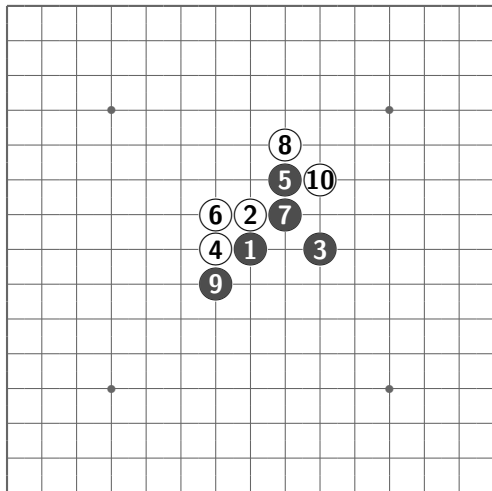
前例の黒 11 のような手は、スカシ止めの手筋 (8.8 節参照) にもなっていますが、牽制の典型例で、実戦でも現われやすいものです。初心者の方でこの形になりながら勝機を逃していることはしばしばあります。

四ノビをしておくべきかどうかですが、白 12 でハとしても容易な黒勝ちが残りますので四ノビをする必要はありません。ただ、白 12 で口とした時は四ノビしてから二とします。



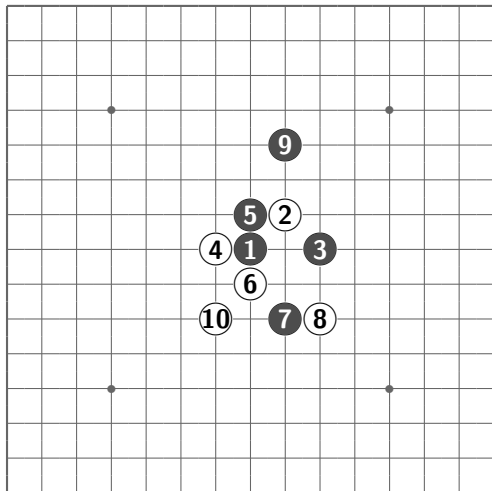
【問 1：黒先】7.1 節問 8 と似た形ですが、一路の違いは大きいものです。

→ 解答 →



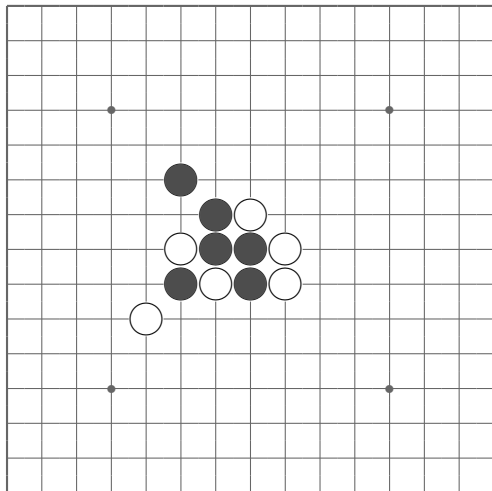
【問 2：黒先】牽制の手筋の手で黒優位にして下さい。

→ 解答 →



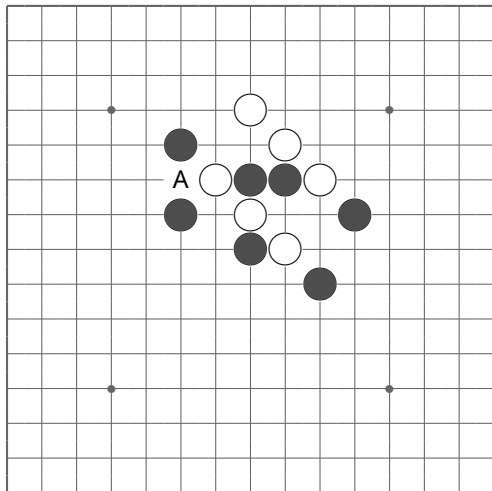
【問3：黒先】白10として左下方方向への展開を狙っています。

→ 解答 →



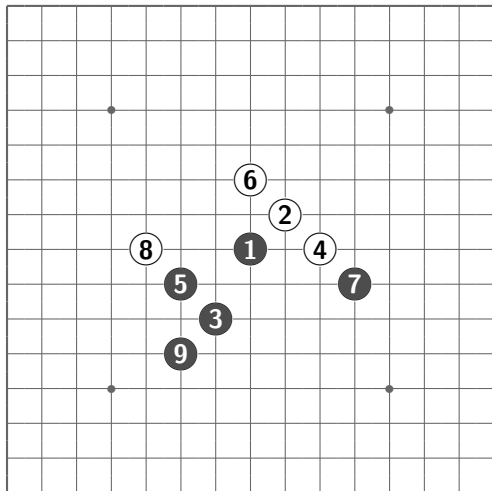
【問4：黒先】チャンスです。勝ちを逃がさないようにしましょう。

→ 解答 →



【問5：白先】黒にあるAからの攻め筋も考えて、好手を打って下さい。

→ 解答 →

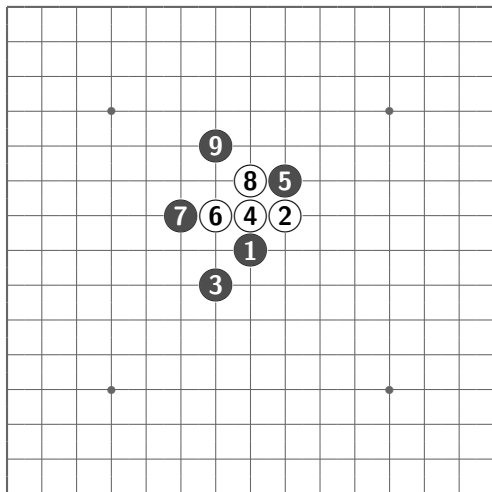


【問 6：白先】黒 9 は好形そうで失着です。失着を許すと黒に勝たれてしまいます。

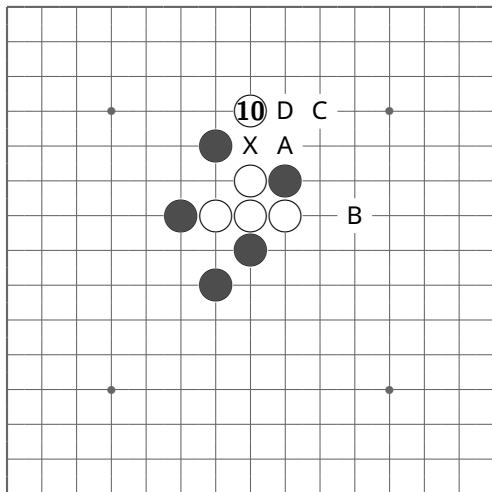
→ 解答 →

8.5 禁手筋利用の手筋

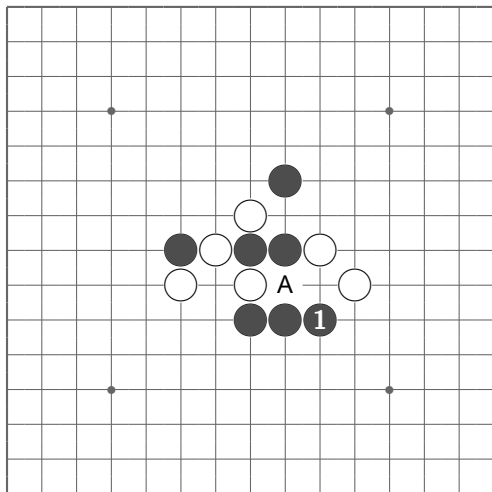
白を持ったら、四三等を作ろうとするだけでなく、黒に禁手を打たせることも考えて着手を検討すべきです。攻められた時も、禁手筋にすることで防げないかを検討すべきです。これまで 5 章や 6 章でその種の例をいくつか見てきましたが、ここでは脅しやしのぎの手段として禁手筋を利用する手筋の例を見ます。ミセ手・フクミ手・呼手等と絡めていますので、これまで学んできた応用でもあります。



【例：白先】黒 9 は当然の一手に見えて失着でした。黒には攻めの手がないので、白 10 は呼手でも間に合います。

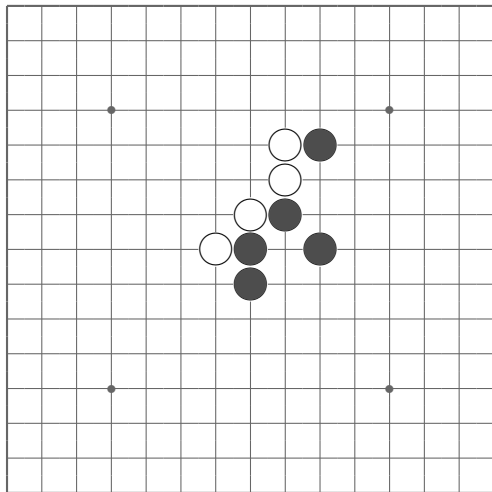


【例：解答】白 10 が好手で、‘A 後 B’ で四三を狙うと同時に、X 点での三々禁も狙っています。黒には白の狙いを防ぐ手はありません (黒 B なら白 C・D とする、等です)。



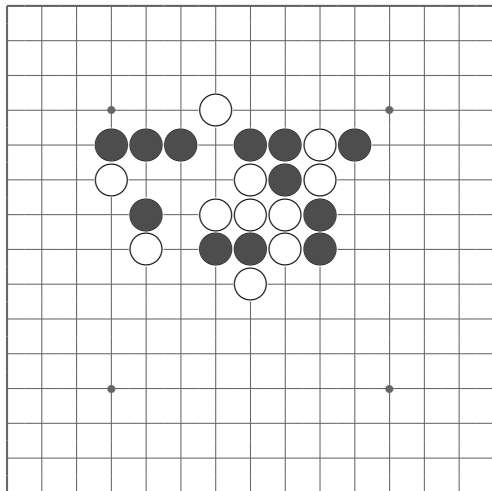
【問 1：白先】黒は 1 と三をヒイて
A で四三を作ろうとしています。白
は逆転できます。

→ 解答 →



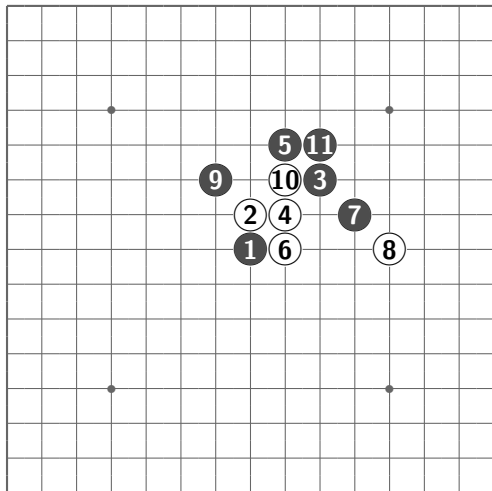
【問 2：白先】白に攻め筋があるようには見えませんが、黒の三々禁を狙えば攻め続けることができます。

→ 解答 →



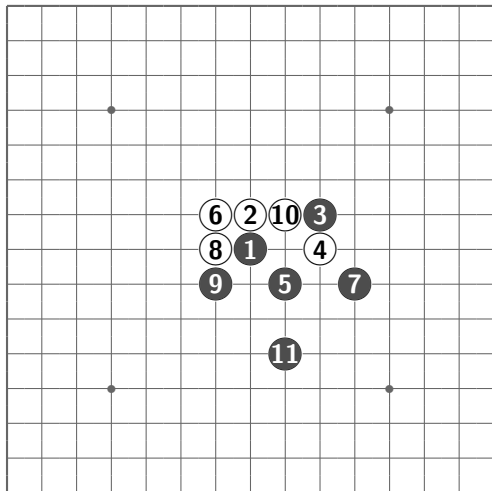
【問 3：白先】一見して長連禁の筋
を利用する例と分かります。

→ 解答 →



【問4：白先】白10は強防ではありませんが、黒11の失着を誘いました。白12で好手を打って下さい。

→ 解答 →

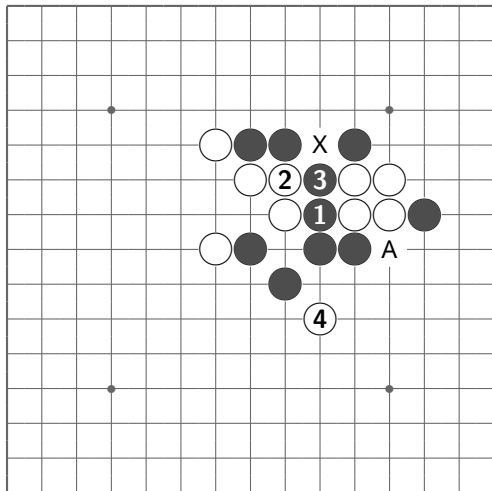


【問6：白先】黒11は好形に見える失着で、白の次の一手が重要です。白勝ちがあるという前提で‘三手の読み’で次の一手を求められれば合格です。

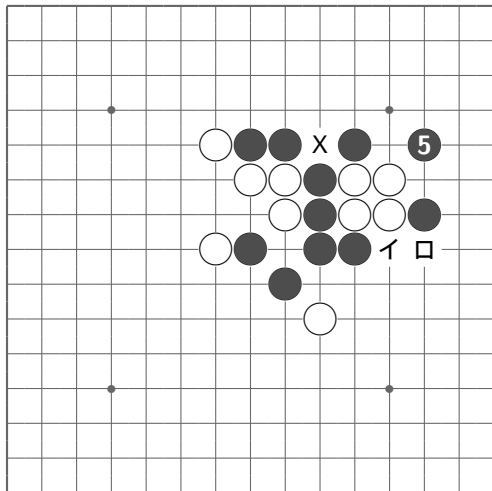
→ 解答 →

8.6 禁手筋逆用の手筋

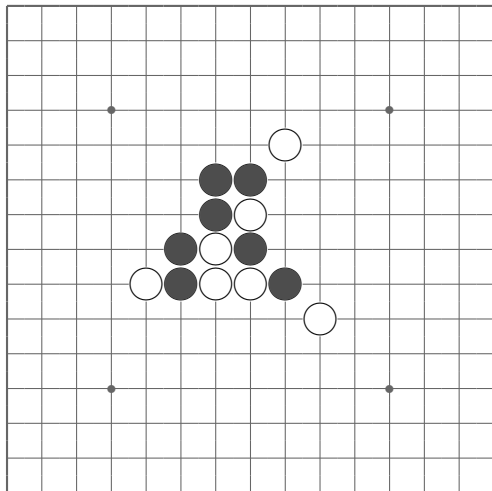
黒だけに存在する禁手ルールのために、黒は、禁手を打たされないよう、せっかくの勝ち筋を禁手筋にされて消されてしまわないよう、常に頭を悩ませます。一方、ハメられそうになった時、あるいは禁手のために勝ち筋が消えそうになった時、禁手ルールを逆用することで、禁手を逃れたり、勝ち筋を復活させたり、逆転勝ちに持ち込んだりできることがあります。6章でもいくつかの例を見てきましたが、そのような禁手筋逆用の黒の手筋の例を見ていきます。実戦で実際に出現することは多くないでしょうが、読みの中の一部として現われることもあり、検討内容に幅が出てきます。



【例：黒先】黒が 1 から追詰めを敢行した局面です。白 4 は X 点が四々の禁点であることを利用して‘黒 4 後 A’の筋も防ぐ夏止めの好手ですが、次の黒にも好手があります。

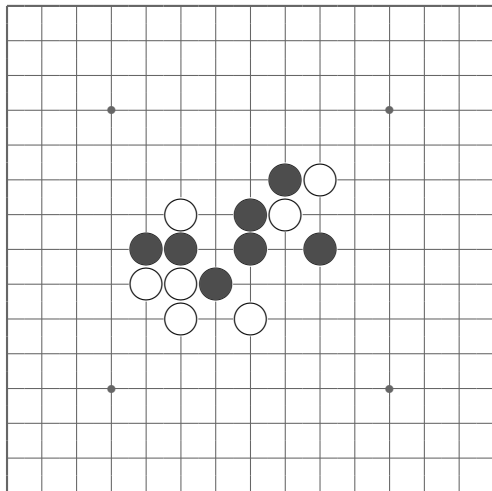


【例：解答】黒 5 が、(イロ) の四追
いと同時に、X 点の四々禁を解除す
る好手です。5 により横が長連筋と
なり、X 点で達四を作ることができます。



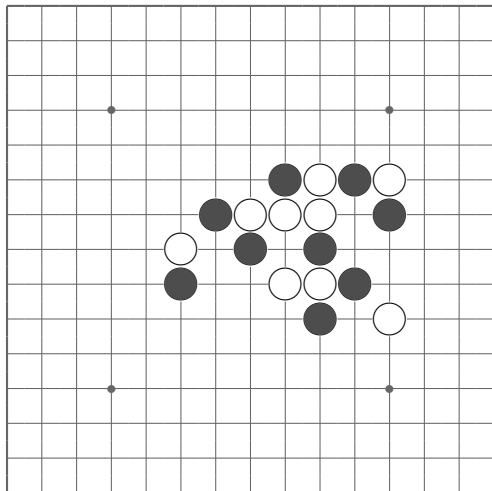
【問 1：黒先】“四三々” 転じて “四三” にする常套手段です。

→ 解答 →



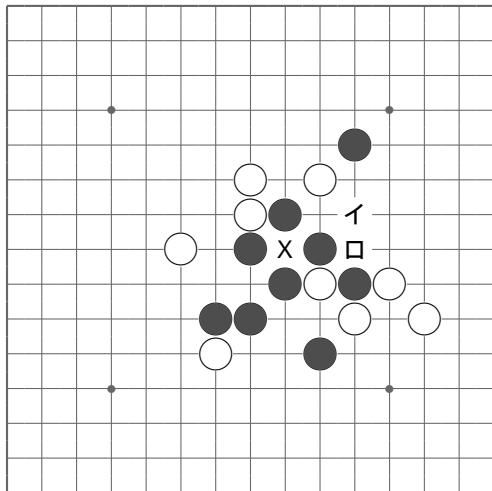
【問 3：黒先】横は長連筋で通常は嫌われますが、ここでは長連筋をうまく使います。

→ 解答 →



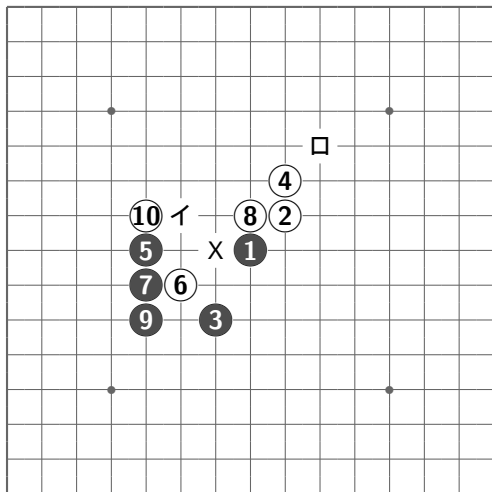
【問 4：黒先】三々の禁点がありますが、うまく利用できるようにします。罫や手順に注意。

→ 解答 →



【問5：黒先】X点の三々禁がネラ
ワれており、(イ口)としてもノラれ
ます。逆転して下さい。

→ 解答 →

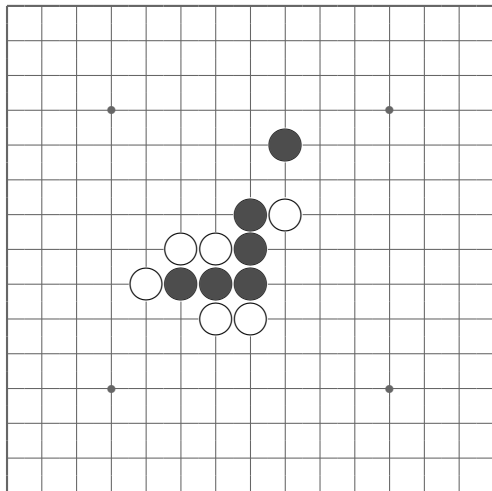


【問 6：黒先】白は (イ口) で X 点
三々禁をネラっています。黒はこれ
を防ぎつつ攻めに転じます。

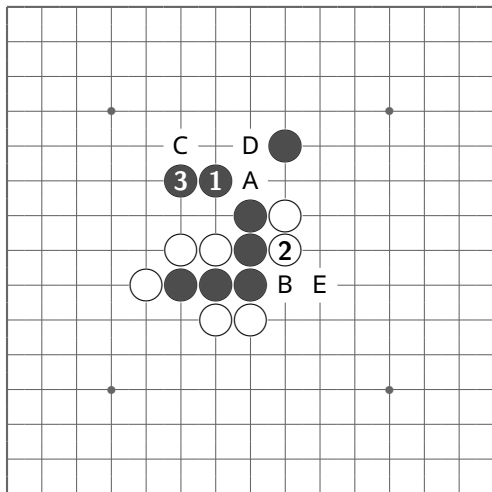
→ 解答 →

8.7 四・三再利用のミセ手の手筋

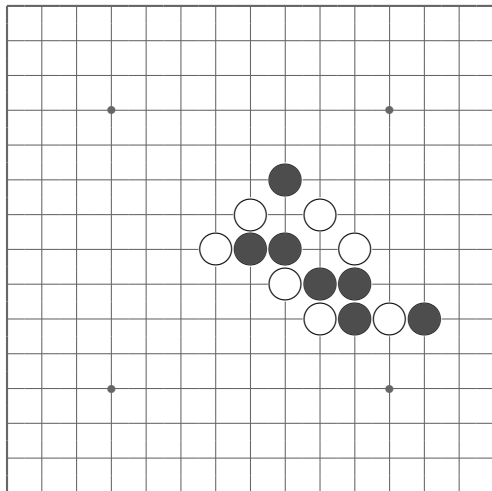
四を作れば四として再び使うことはできず、その役目は終えたと言えます。三を作れば、次に四として使えるかもしれませんが、三としての役目は終えたと言えます。ミセ手は強力な攻めの手段ですが、防ぎによっては四や三の一方あるいは両方を改めて四や三として再利用できることがあります。ある種の形のミセ手では必ず少なくとも一方を再利用できます。また、そのように防がざるを得ないようにすることで、効果的に攻めを続行できることがあります。



【例：黒先】2つある眠三を有効に
活用して勝って下さい。

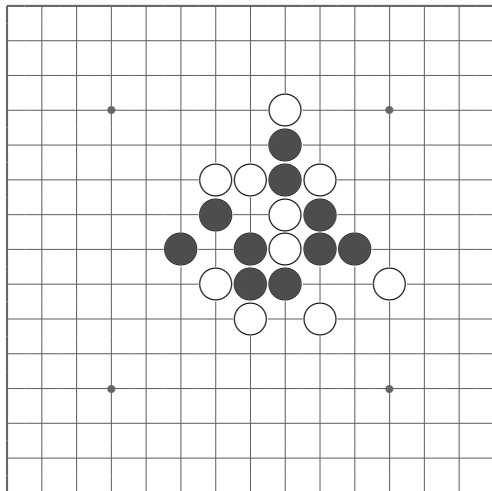


【例：解答】黒 3 後、A または B の四三勝ち。白 2 で他は、同じか ‘C 後 D’、または (E C D) の四三勝ち。図は横の眠三を、1 では E、3 では B の四ノビとして、2 通りに使っています。また、白 2 を B や E に防ぐ変化では、生き残った連で C と三をヒキ、A でなく D の点で四三を作ります。いずれの眠三も先にノビてしまうと他のノビ方が使えなくなり、勝てなくなります。



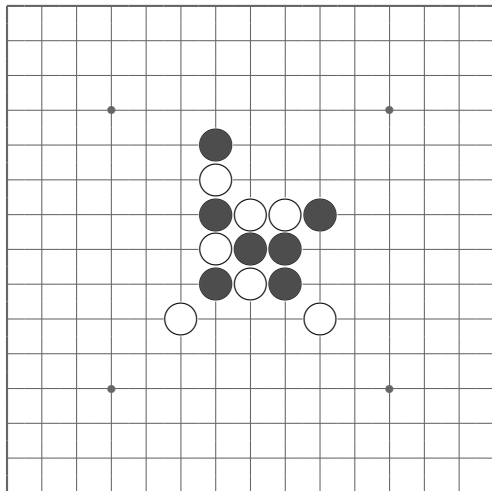
【問 1：黒先】勝って下さい。実際によく出てきそうな形です。

→ 解答 →



【問3：黒先】両ミセ手を打つことはできます。しかしそれで終わりではありません。

→ 解答 →

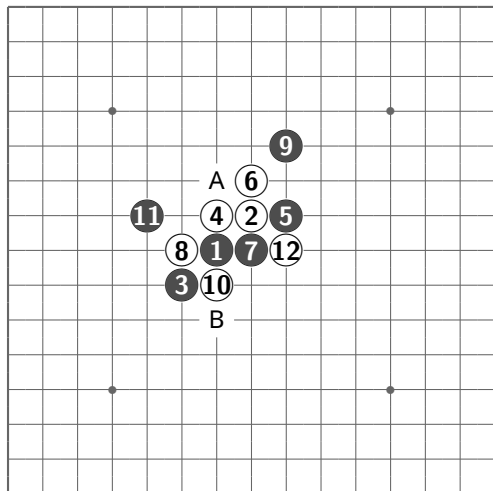


【問4：黒先】残った一方を使い、少し長めですが波及の手筋を使って右側で勝ちにできます。

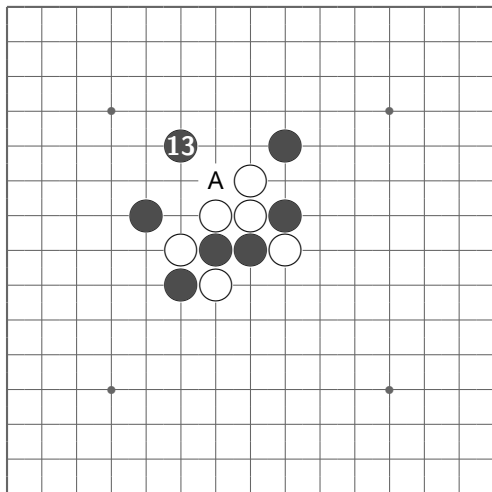
→ 解答 →

8.8 スカシ止めの手筋

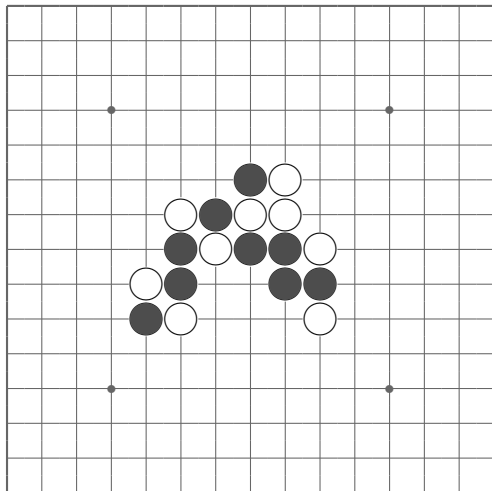
相手の連、特に二の連から間に 1 つの空点を置いて緩く止めることをスカシ止めと言います。相手の勢力の活動範囲を制限し、場合によっては相手の勢力との適度な距離を保ちつつ自身の勢力拡大を図る好手となることがあります。連を直接止める方が防ぎとしては強いのですが、1 間離れているだけ広い空間に出ており、相手の展開の抑制、あるいは自身の将来の発展が見込まれます。[8.4 節](#)の牽制の手筋で紹介した例題の図もこの手筋の応用と見ることができます。



【例：黒先】白は上部や下部に打ちたい場所がいくつかありますが、例えば上部を直接防ぐ A では白 B が好呼手となりそうです。黒 13 ではどこに打ちますか。

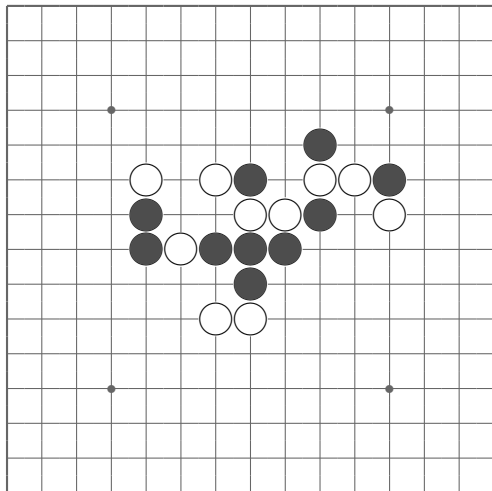


【例：解答】黒は白の連の動きを制限しつつ外側に勢力を作る 13 が、なお難しいながら好手とされています。強呼手なので白は下部に黒の攻めを無視した呼手を打つ余裕はありません。



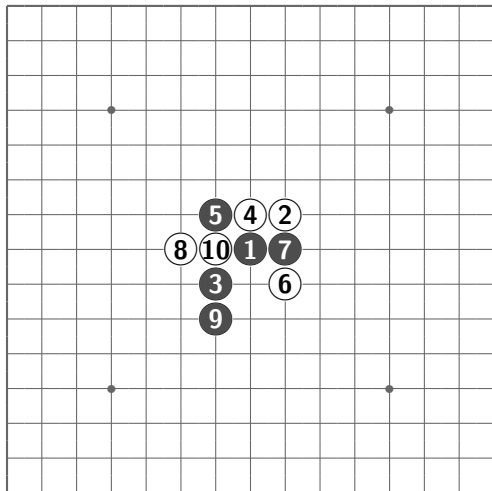
【問 1：黒先】次の一手で勝勢となります。

→ 解答 →



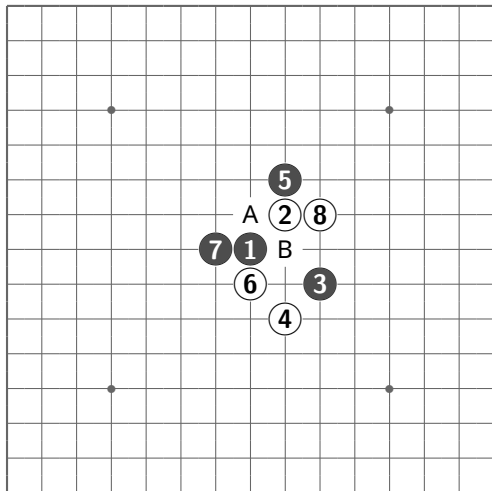
【問2：黒先】黒は好手で勝ちにもっていきます。

→ 解答 →



【問3：黒先】三を止める白10は下止めの方が強いでしょう。黒11はどこに打つのが良いでしょうか。

→ 解答 →

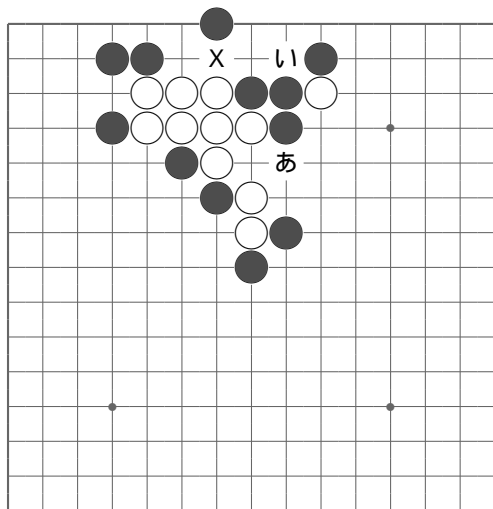


【問 4：黒先】白の三を怖れて黒 9
で A や B に打つと、三々禁の点が
できて打ちづらくなります。

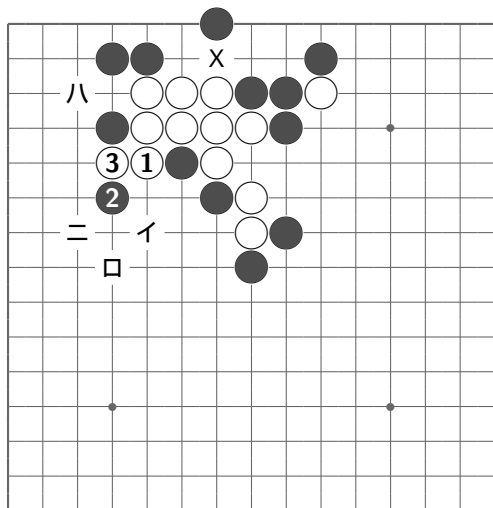
→ 解答 →

8.9 事前工作の手筋

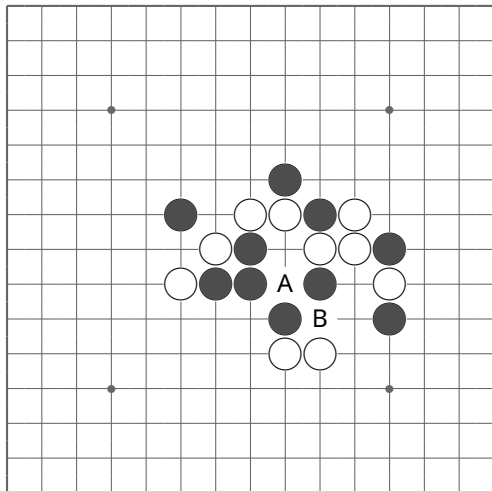
好手順が見えているのに何らかの不都合あるいは準備不足があってそれを実行できない時に、事前工作によってその不都合を前もって取り除いておく、あるいは準備万端整えておこうとする手筋です。先手でそれらを行なうことができれば好手順を実行でき、勝ちに至ったり、局面を有利に進めることができます。これまでもいくつかの例を見てきました。三等のノリ手のために攻めが頓挫する場合、ノリ手で防がれたら四追いが残るようにすることが考えられますが、これは事前工作の代表例と言えるでしょう。



【例：白先】白は X 点の三々禁を狙えそうですが、黒は (あい) の四ノビで横を長連筋にする防ぎを用意しています。

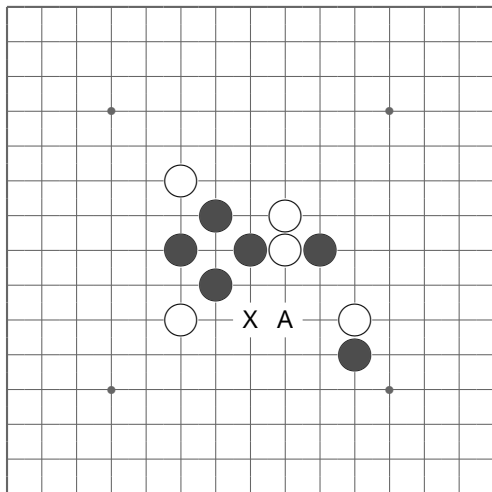


【例：解答】白 1 の三ヒキ後に 3 と X 点三々禁を狙えば、黒の四ノビはノリ手のために防ぎとして成立しなくなっています。黒 2 で反対は、(イ口ハ二) で 2 の点が四々禁となります。



【問 1：黒先】黒には‘B 後 A’ という筋があるのですが、ノラれています。

→ 解答 →

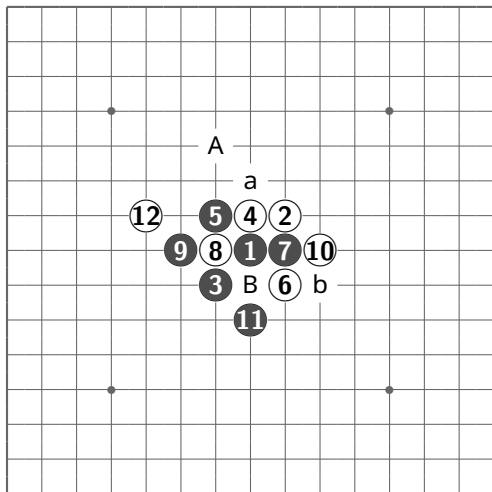


【問3：白先】白はAとトンでX点の三々禁を狙いたいのですが、すぐのAでは成功しません。

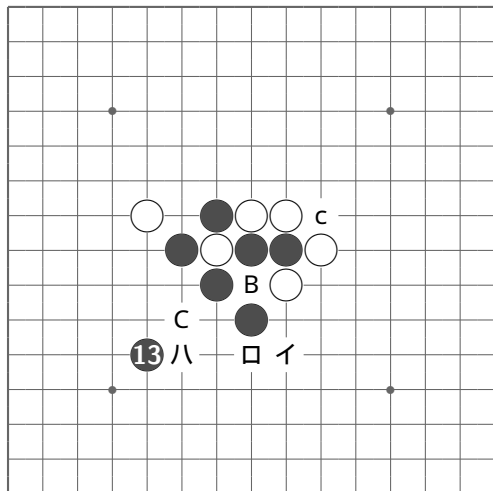
→ 解答 →

8.10 次にフクミ手を見る手筋

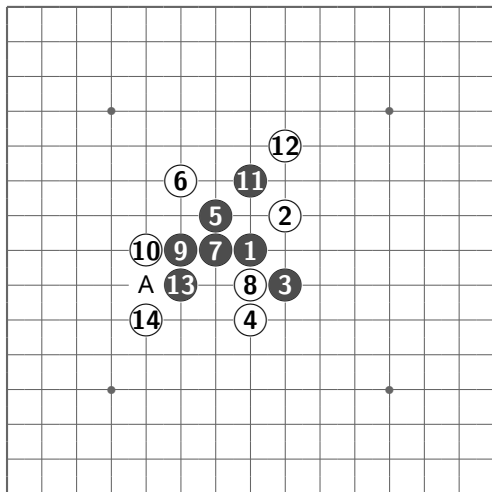
強力なパンチとなり得るフクミ手を次に打てるようにするもので、フクミ手のための準備手とも言えます。その手が追い手で勝ちまで進むのであれば追詰めの一部となる手です。追い手でない場合は、次に追詰めを残す呼手 (強呼手) の一種ですが、追詰めがフクミ手から始まるものであるため、気付きにくい着手となりがちです。それまで何もないと思えた所からいきなり追詰めが出現するように打つ呼手であることもあり、意外性の大きな好手となることもあるでしょう。



【例：黒先】黒は左下方面に勢力増強を図るために呼手を打ちたいのですが、白は白 a・黒 A・白 b と攻めてくるでしょう。その時は B と防ぐ手がフクミ手になるようにして先手を奪おうと思っています。裏にフクミ手が潜む牽制の手筋もありますが、黒 13 はどう打つのがよいでしょうか。

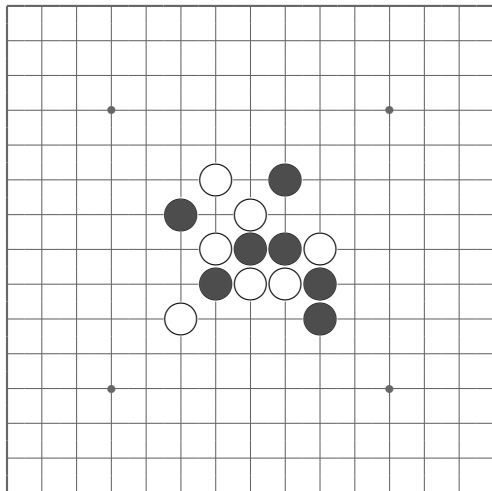


【例：解答】黒 13 と飛び出して打つのが正解です。黒 B とした時に (イロハ) が残り、それを防ぐ白 c にも (イロハ C) があります。13 では C が形のように見えます。しかし、黒 B とした時の (13 イロハ) はハが四三々の禁点になり黒 B がフクミ手でないために先手を取れず、白の攻めは成功して白勝ちとなります。



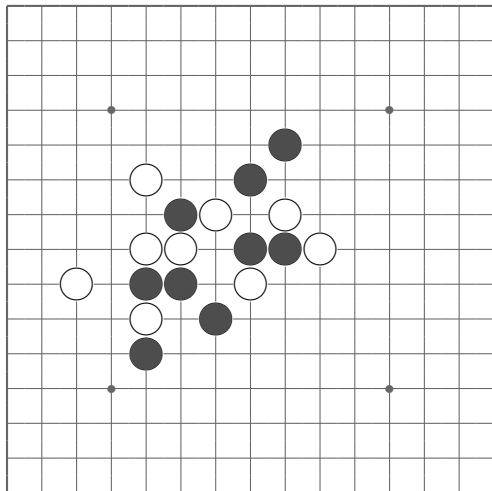
【問 1：黒先】白 A の三ヒキを許さずに左右を連結して攻めを続行したいのですが、黒 15 からはどう打つのが良いでしょうか。

→ 解答 →



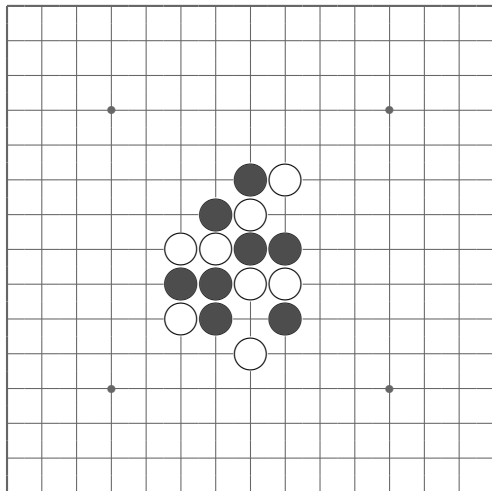
【問 2：黒先】黒には手がないように見えますが、優勢にできる手があります。

→ 解答 →



【問 3：黒先】単純な方法では勝ち
づらそうな局面ですが、見合いの手
筋も使います。

→ 解答 →



【問4：黒先】白には右部に好呼手がありそうで、守りを重視した手を打つのも1つの作戦です。しかし、攻めを重視する作戦もありそうです。攻めの手としてはどこが良いでしょうか。

→ 解答 →

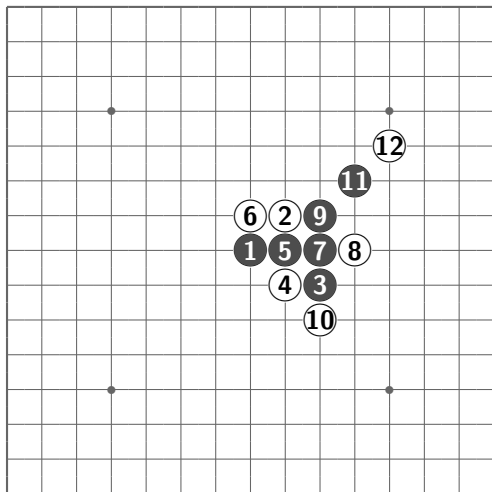
8.11 広く飛び出る手筋

局面が膠着して何とか打開したい場合、広い空間の中に石を投ずることで未開拓領域に自身の勢力を作れることがあります。つまり、周辺の小さな手掛かりと大海に投じられたその石とを起点とし、要所への更なる石の追加によって勢力を拡大していきます。また、連結の手筋で見たように、いくつかの小さな勢力が離れて存在する場合には、それらの中間的な位置の広い空間中の点に石を置くことで、小さな力を連結させて大きな力にできることがあります。

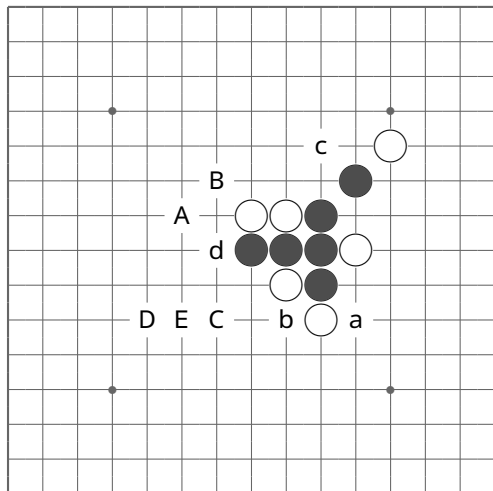
広い空間を活用して勝ちに導こうとするものですが、多くの場合は呼手の連発の形になるので、読みが非常に難しいものです。例えば、

- 相手の石が増えて連や剣先等ができると、急に打ち方が制約されます。
- 空中戦になって急所に防がれると、急に盤面が狭くなります。

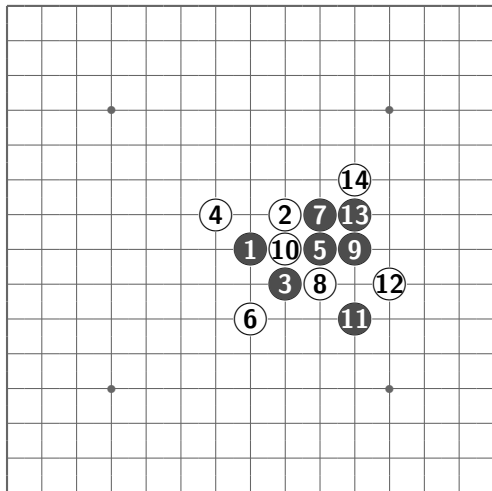
このようなことも多く、注意深く手を選ぶ必要があります。



【例：黒先】白 12 まで進んだ局面は、白に攻め筋はまだありませんが、黒は窮屈な形で包囲されていて、黒が勝ちづらいように見えます。黒の勝勢に導けるというわけではないので、正解手と言える定着した打ち方はありませんが、これ以上悪化させず一局として成立しそうな手を挙げて下さい。

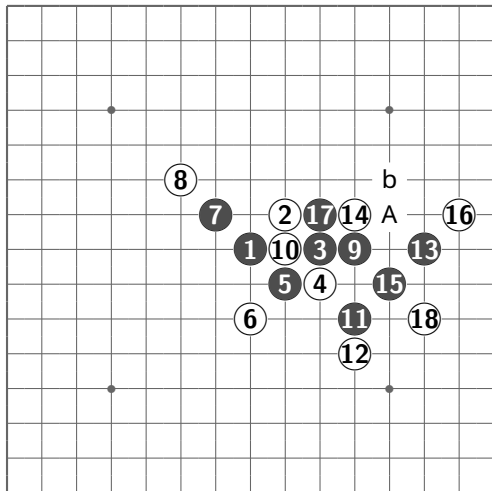


【例：解答例】黒としては広い空間に出て新たな戦場でチャンスを待つ戦法でいきたいところです。黒 13 では A あるいは B に打つ手がまず思いつきそうです。それより上あるいは右に行くと、既存の石との関連が弱くチャンスは少なくなりそうです。過去に打たれた例を調べて筆者が感心したのは、C の四ノビ後に D と打つものです。白 a, b, c 等の攻め味を含む反撃の手には追詰めを用意し、白 d には E の三ヒキ後に好形を組もうとしています。これが最善かどうかは分かりませんが、チャンスは増えそうです。



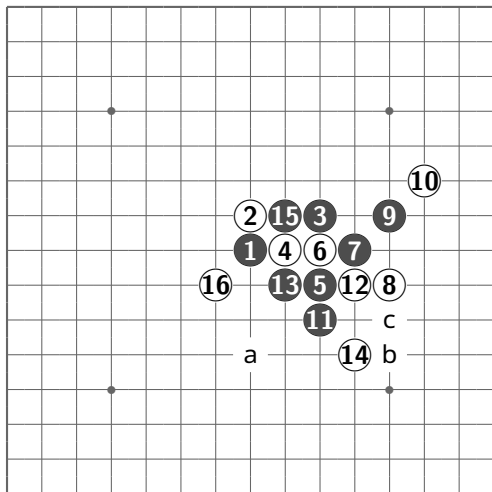
【問 1：黒先】15 ではどう打つのが
良いでしょうか。

→ 解答 →



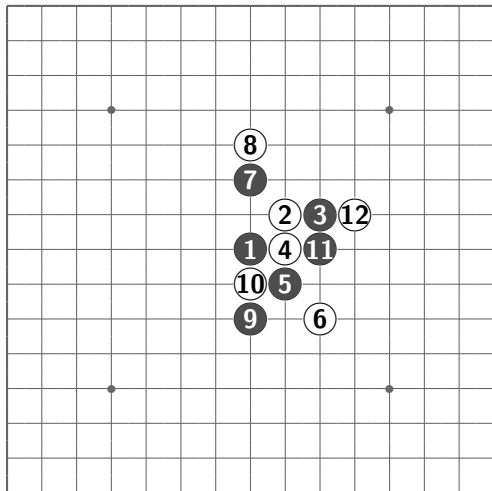
【問2：黒先】A から攻めるのは、白
b の強防があります。

→ 解答 →



【問3：黒先】白には a, b, c 等の手があり、ゆっくりできません。

→ 解答 →



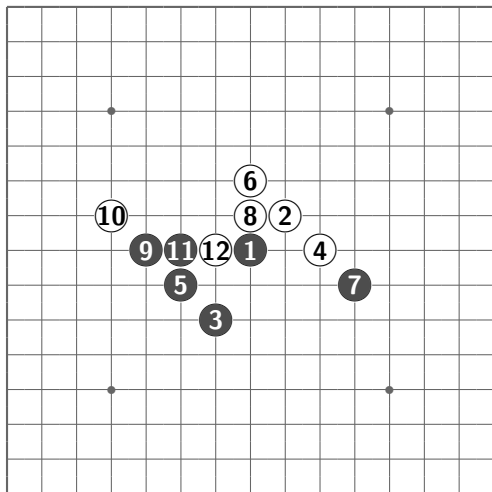
【問 4：黒先】次の一手はどこが
いいでしょうか。

→ 解答 →

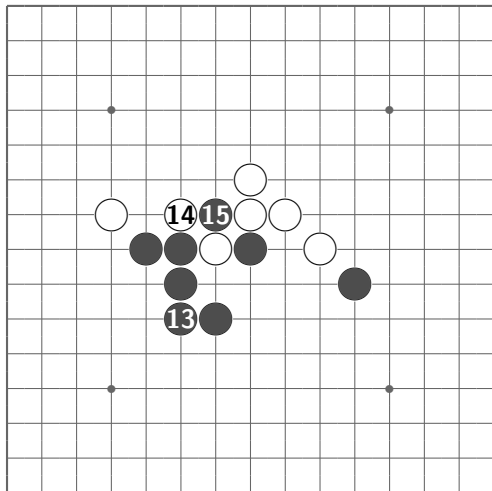
8.12 後の先の手筋

最初から攻め続けて勝ちに至ることは難しく、時にはじっくりと勢力を蓄える呼手を打つことが必要です。しかし相手に攻め筋があると、呼手では間に合わないでしょう。相手の攻め筋を消したりあるいは減じることで相手の攻めを無理筋にするための防ぎ中心の手ながら、自らの攻め筋を現状維持あるいは補充するのが後の先の手筋です。その手自身は後手を引く手のように見えますが、相手に攻め続ける手がないために、結局は以前と同程度あるいはそれ以上の状況で攻めに転ずることができるようにするものです。

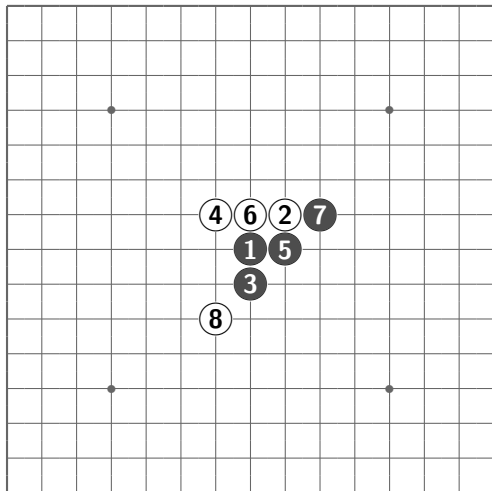
8.15 節の中で相手の連をトビ三にして中止めする手筋を見ますが、後の先の手筋の1つの実現手法と言えます。本節でもその例を見ます。



【例：黒先】白にも勢力があり、攻め切って勝つことはできない状況です。黒 13 からはどう打つのが良いでしょうか。

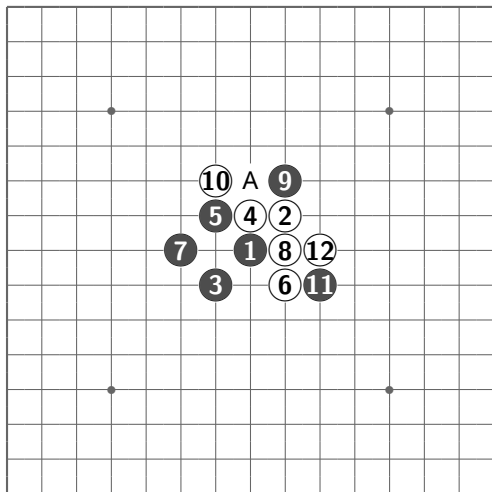


【例：解答】黒 13 (またはその下) と勢力を拡充しつつ 15 と急所に止めることで白の攻めを抑えます。白の三ヒキは牽制されており、黒の強力な勢力を防ぐことはできなくなっています。白 14 他は、容易な黒勝ちがあります。



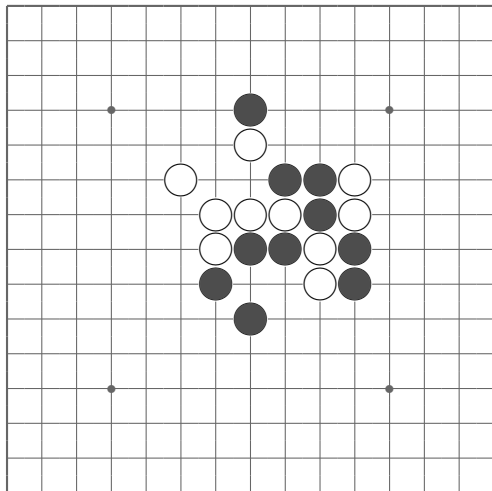
【問 1：黒先】優勢となる態勢を築いて下さい。

→ 解答 →



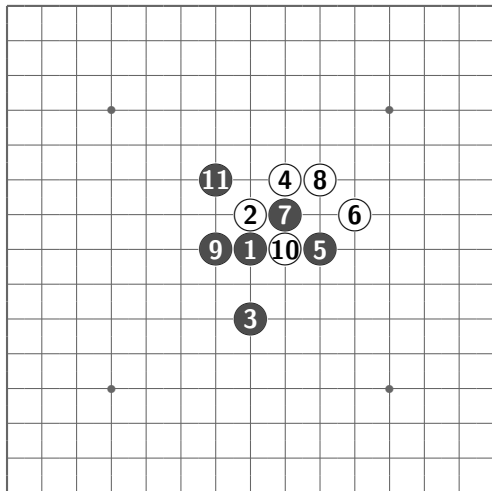
【問2：黒先】白12は怖そうな手ですが通常はAに多く打たれます。黒13からはどう打つのが良いでしょうか。

→ 解答 →



【問3：黒先】不用意に呼手を打つと、白に追詰めがあります。

→ 解答 →



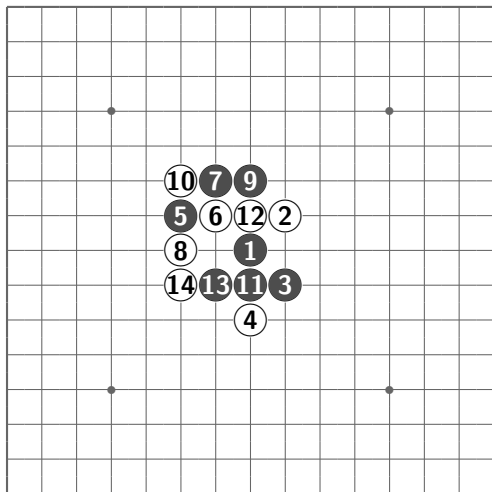
【問４：白先】黒５は白有利と言われる手です。白１２の手が打ちづらい手ですが、白優勢にもっていきます。

→ 解答 →

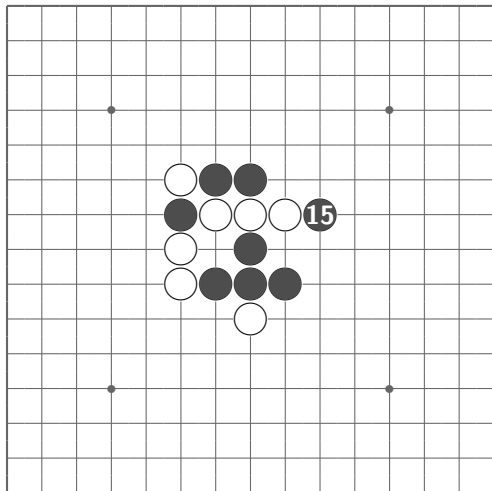
8.13 剣先を叩く手筋

剣先を叩く手が好手となることは多いものですが、そのような状況の例として次の場合があるでしょう。攻と防の場合になりますが、両方を兼ねた攻防の手になっていれば更に良い手になります。

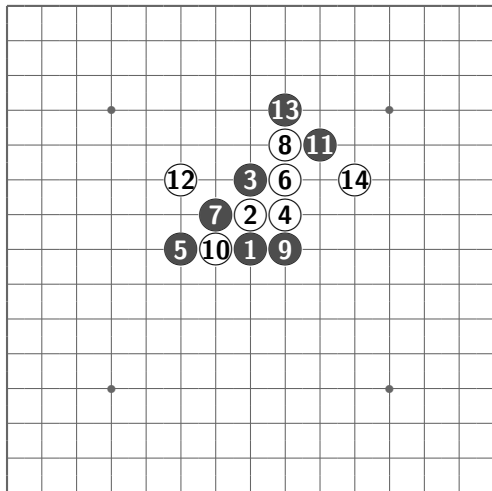
- 相手の眠三、特に縦・横の眠三は味方の勢力を分断する形になりやすいものです。四ノビされると一層そうなります。四ノビの脅威をなくすとともに、分断された勢力を連結しまとまった勢力とします。
- 相手の眠三、特に広い空間に突き出た斜めの眠三は、その後の発展性が高く、膠着した局面であればあるほどその威力は大きいものです。その威力が発揮されないよう、前もって剣先を叩いておきます。



【例：黒先】黒 13 の三に白 14 の側に止めるのは絶対です。黒の次の一手はどこでしょうか。

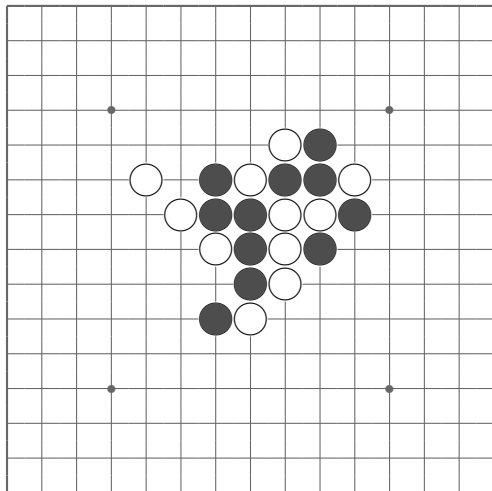


【例：解答】15 が絶好の好手で、上下左右にある黒石が分断されることなく連結され、強い勢力となって白は防ぎきれません。白 14 では 15 の四ノビをしておくのが、長めの黒の追詰めを残すものの、実戦的には良いでしょう。



【問 1：黒先】白 14 は攻めの速さを見誤った疑問手です。

→ 解答 →

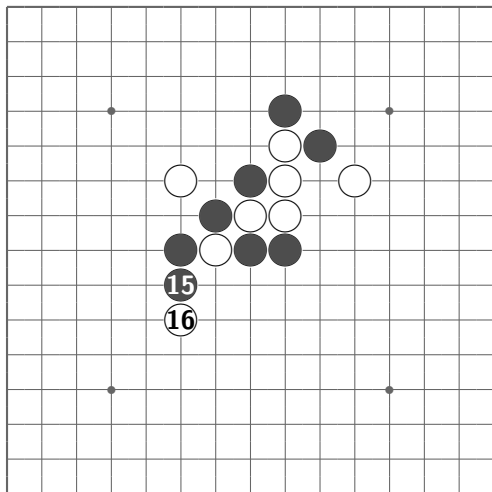


【問 2 : 黒先】白には 3 方向に剣先
があります。

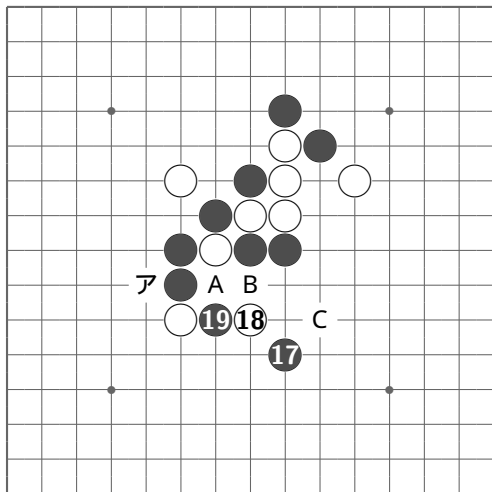
→ 解答 →

8.14 控え手の手筋

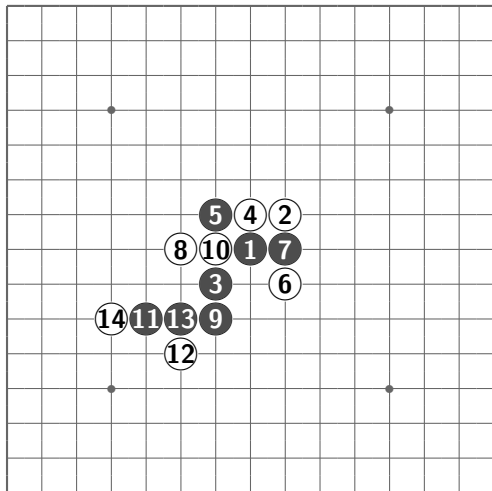
相手に追詰めがなく、また追い手でこちらの勢力を消しにくる手順がない場合、次に‘三後四三’のように、明白な追詰めを残して打つ手はしばしば好手となります。逆に辿って追い手でそこに自石を置くことができるにも拘わらず、呼手として控えて打つことから、ここでは控え手と呼ぶことにします。強呼手の一種で、見合いの手筋の性質も持ちますが、明白な勝ち筋と明白ではないが発展性のある攻め筋とを持っていることがこの手筋の特徴です。



【例：黒先】黒 15 と剣先を叩く好手 (8.13 節問 1 参照) を打った後ですが、白 16 と防いできました。

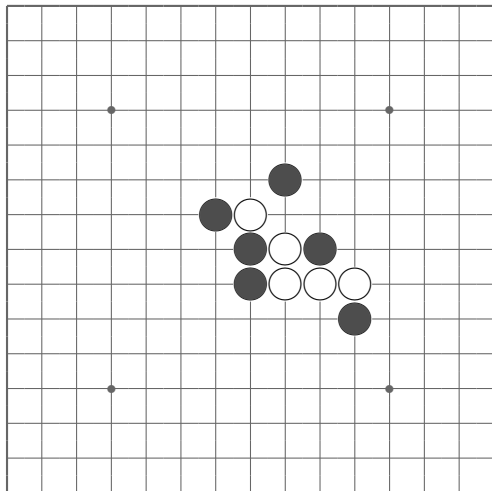


【例：解答例】実戦譜からですが、黒 17 と‘A 後ア’、白 18 に黒 19 と‘B 後ア’の控え手を連発して以下追詰めとなり、黒の快勝となっています。(17 は次に C の好点を見て『広く飛び出る手筋』にもなっています。)



【問 1：黒先】スカシ止めの好手
(8.8節問 3) 後に白 14 まで進みました。
次の黒の一手で勝勢となります。

→ 解答 →



【問 2：白先】白に好手があり、勝勢にできます。

→ 解答 →

8.15 その他の手筋

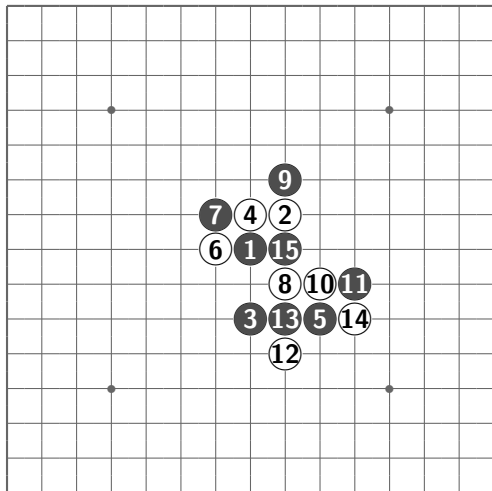
この節ではその他の手筋について、説明文と例を示していきます。

■ 強防より攻防の手筋

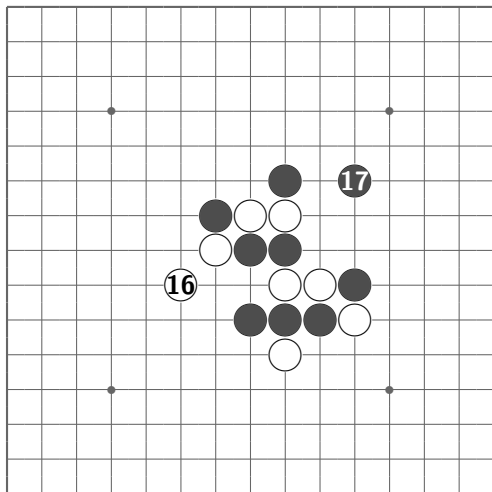
手筋というよりは、勝負に負けないよう、あるいは勝負強くなるための、着手の方向を検討する際の重要な考え方です。

防ぎとしては強くても全く反撃の機会のない防ぎ一辺倒の手だと、相手にゆっくりとした呼手で勢力補強を許してしまいます。強防そうに見えなくても防ぎつつ連や剣先を残す手は、相手の攻めを制限し、機会を捉えて反撃することで、結果的には最善の手だったということは多くあります。

ジリ貧で負けになることを嫌い、相手に追詰めがあるかもしれないけれど、しのぎ切るあるいは勝ちにもっていく方策としてぎりぎりの勝負手を放つのは、実戦的観点からの例になります。



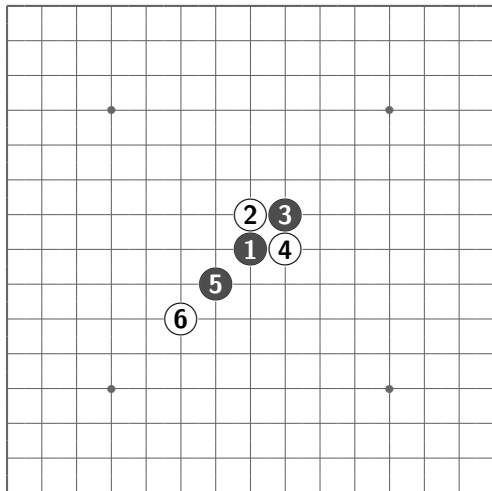
【例：白先】白 6 も、黒 7 を強要して急所の 8 に着手しており、この手筋の例と言えます。図は黒 15 までの互いに難しい局面ですが、好手になりそうな次に打ちたい場所は黒の方が多そうです。白 16 ではどこが良いと考えられるでしょうか。



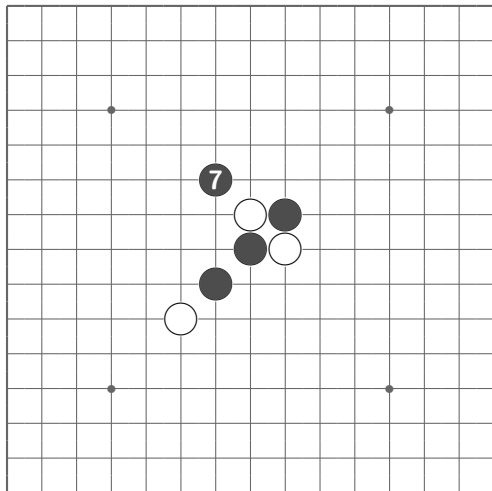
【例：解答例】過去の対局例ではこの白 16 が打たれることが多いようです。弱呼手なので、例えば黒 17 (あるいはその左) の強呼手での攻めを受けるでしょうが、2 つの剣先の効果で攻めを緩和しており、機会を捉えて反撃できる可能性があり、これからの勝負となっています。

■ ミニ連結の手筋

剣先あるいは三ヒキの点と関連付けながら他の自石との関連を強める手で、序盤から中盤にかけて出現しやすいパターンです。その手が相手の連を叩いていれば一層効果的で、知識や深い考えがなくても自然に打ちたくなる手筋です。



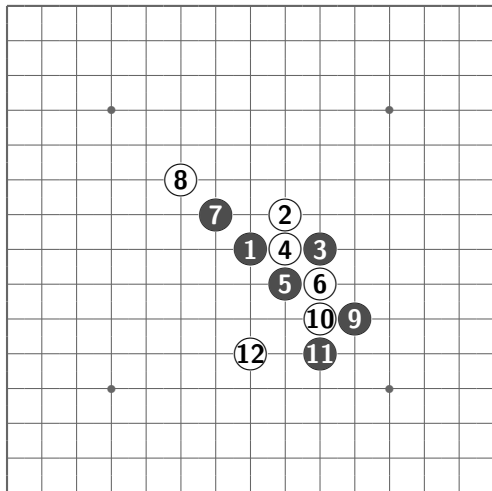
【例：黒先】斜めの眠三を横切って
相手の連があるパターンです。



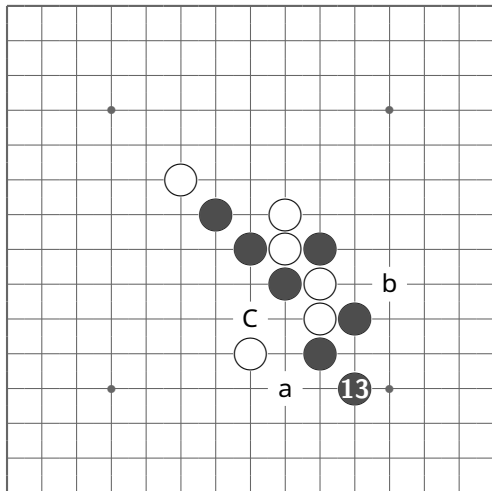
【例：解答】黒 7 のように、相手の連（他方が止まっている場合も含む）を叩きながら自分の剣先と関連付けそれに直交する石とを連結します。これで優勢に導けるかは、周囲の状況によります。

■ 組立て応用の手筋

中盤で互いに攻め筋が乏しい場合、広い空間に向かって序盤の組立て時の好形である釘折れ、櫓、鞍型、突出し(梯子)の形(7.1節参照)を作ることが好手となる場合があります。四つ目に組むことも、特に白の場合に有力です。



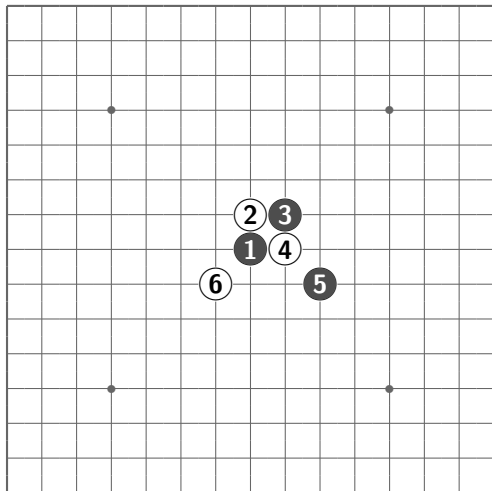
【例：黒先】うまく好形を作って優勢を確保して下さい。



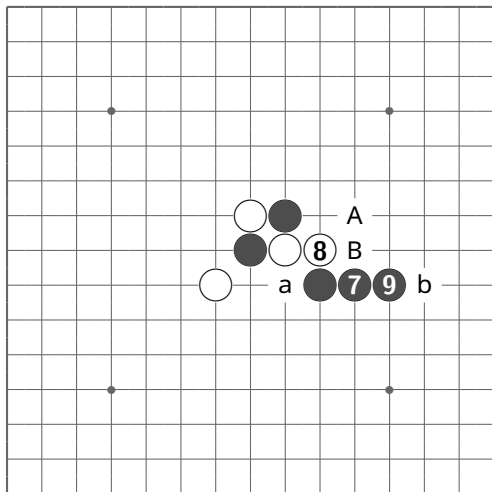
【例：解答】狭い右下方面ですが、黒13と櫓に組む手が好手です。aやb等が強防ですが、右下方面への発展だけでなく、Cの三ヒキと絡んで中央付近での攻め筋も見えています。

■ 剣先を残す手筋

達四が2ヶ所にできる三ヒキだと、止められても四を作る余地が残ります。その剣先を利用することで攻めを続行したり、勢力を拡大できることがあります。また、将来にその効果が出るように二連の呼手を打つのが好手となることもあります。



【例：黒先】この白 6 は見かけほど強い手ではありません。ここで述べている手筋の手があるからです。

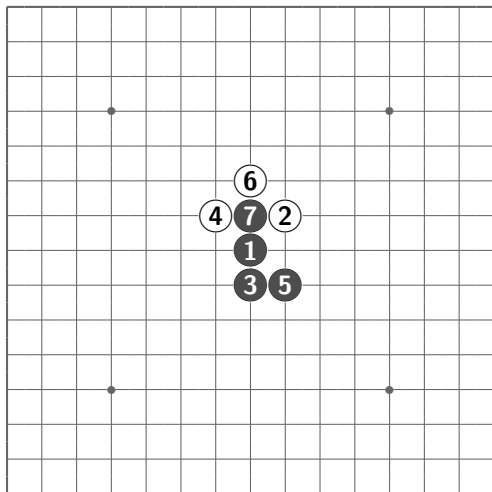


【例：解答】黒 7 が 8 点の三ヒキからの攻めを見つつ、9 の三ヒキで両端に剣先が残るように打つ好呼手です。白 8 の防ぎには黒 9 が本手筋の実践で、左右いずれかに残った剣先の活用を図って白 a なら黒 A、白 b なら黒 B と組みます。

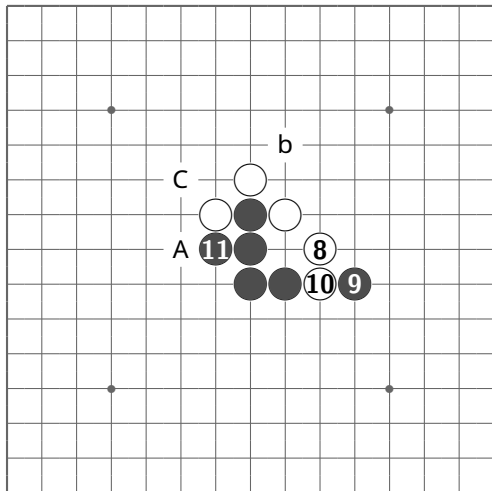
■ トビ三止めの手筋

二連を三連にしての三は、上記手筋のように止められても後で四として使うことができますが、トビ三にして中に止められるとそれができません。これを利用して、敢えてトビ三を作らせて中にじっと止めておく手が好手となることがあります^{*39}。特に、三連を作る点が好点だった場合や、自身の勢力は十分に強いがその二連が邪魔してすぐの勝ちがない場合等では、効果的な打ち方になります。8.12 節の『後の先』でも例を見ましたが、その 1 つの具体的な実現方法とも言える手筋です。

^{*39} 逆に攻めの立場からは、トビ三は攻めの力を 1 回で使い切ってしまう可能性があるため、好手のトビ三があっても気付きにくいものです。『トブに妙あり』(9.9 節参照) の格言はそれを表わしています。



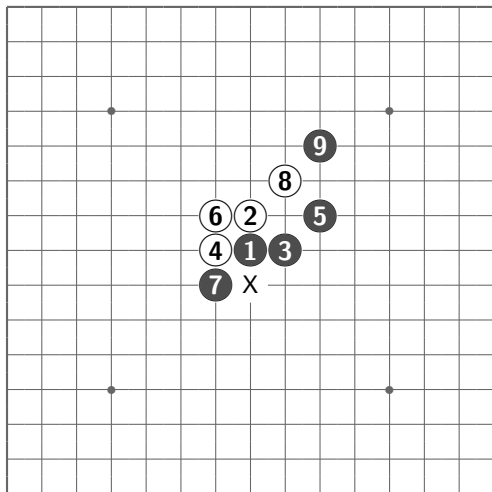
【例：白先】黒 5 は悪手で、白 6 で白有利と言われています (7.1 節参照)。黒 7 に対して、白有利となるように打って下さい。



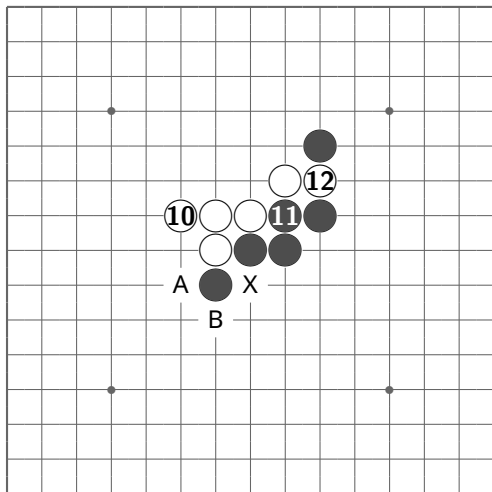
【例：解答】白 8 として黒に 9 とトビ三を作らせ、黒が打ちたかった点にじっと止めておくのが好手です。黒 11 が最強の頑張りでしょうが、白 A・黒 b・白 C の手順が考えられ、なお攻防が続きそうですが、黒が防ぎ切るのは難しい局面です (9.7 節の例参照)。9 反対は b からの追詰めがあります。

■ 焦点止めの手筋

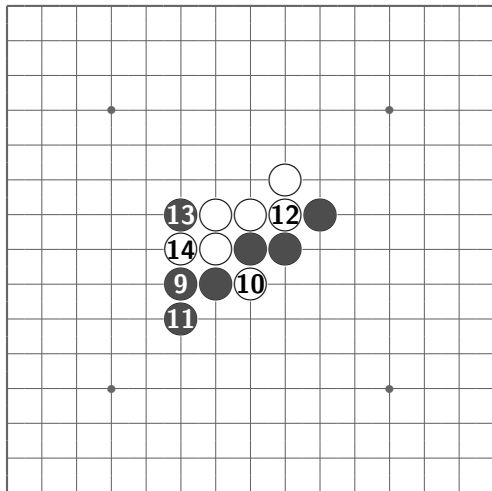
相手の勢力を効率良く防ごうとするのは当然でしょう。その 1 つの手段として、防ぎたい点を敢えて相手の三々や四三の焦点にしてからそこに打つ方法があります。一手で相手の複数の力を減ずるものです。黒の手段としてだけでなく、白の手段としても使われます。



【例 1：白先】白 8 に X 点が三々の禁点になるのはイヤだと黒 9 と止めました、疑問手です。白はどう打つのが良いでしょうか。



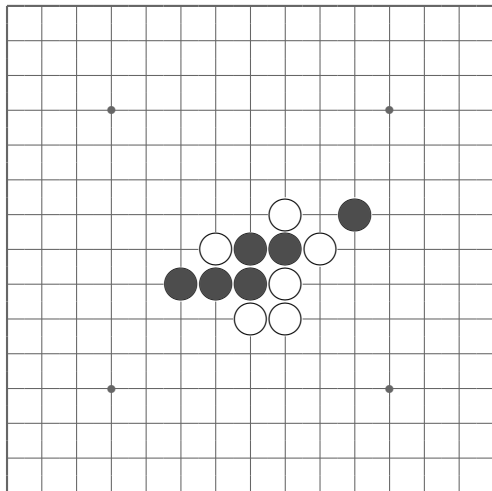
【例 1：解答】白 10 として絶対の黒 11 と四三の点を作らせ、白 12 とその焦点に止めておけば、難しい打ち方が続きますが白が優勢に攻め続けられます (黒 13 で X には、白 A・B とします)。



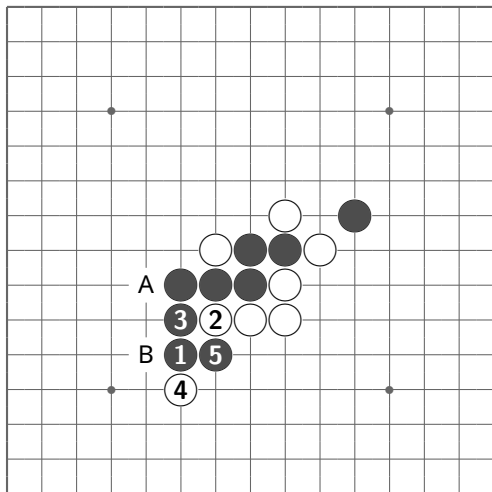
【例 2】例 1 で黒 9 を反対に止めた図です。『三々は四三の卵』(9.6 節参照) でもありますので、三々の禁点ではあるものの白 10 と消しておくのが良い手です。11 から 14 の攻防は、本手筋と直前の手筋の実践になっています。

■ 勝ちに至る連続手の手筋

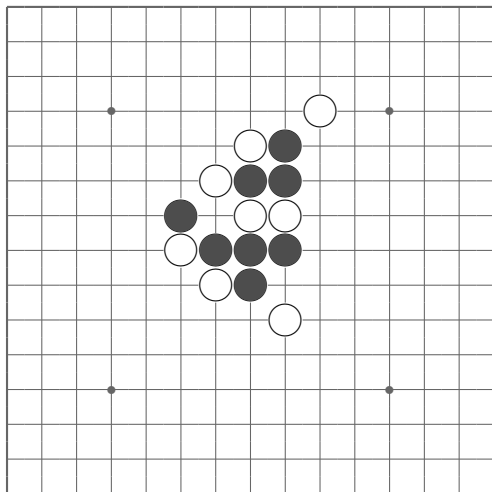
最終盤に時折現われる手順の例ですが、この種の勝ちをパターンとして身につけておくと、勝ちの見落としを少なくし読みをスムーズに進めることができるようになります。ここに挙げる例は、次に述べる手筋の例にもなっています。



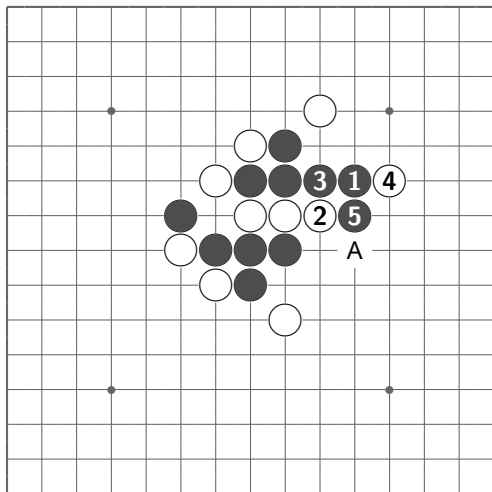
【例 1：黒先】相手のノリ手に惑わされそうですが、簡単な追詰めです。



【例 1：解答】黒 1 と三をヒケば自然に 5 まで進み両ミセ手になっています。防ぎ手側にあった三や四は役に立ちませんでした。



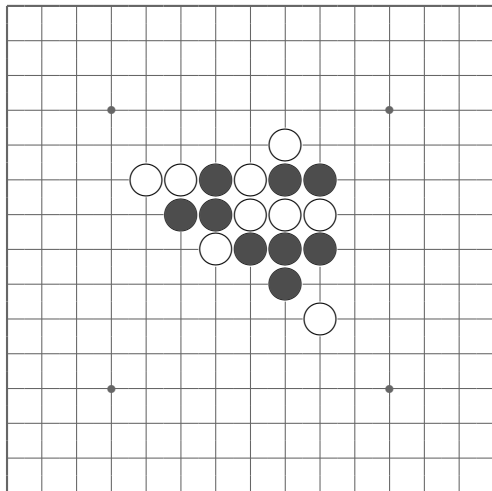
【例 2：黒先】追詰めがあると分かれば簡単な手順です。



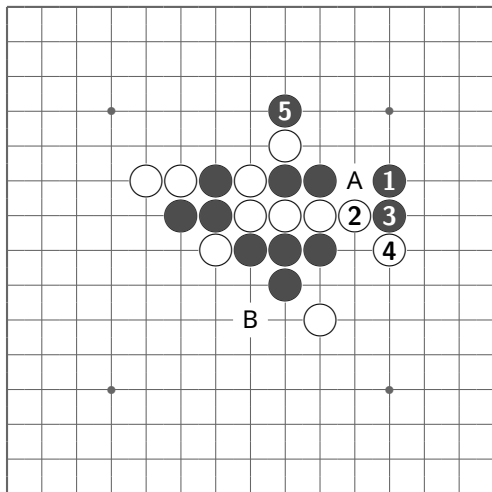
【例 2：解答】黒 1 とトビ出て四三
に至ります。この例では黒 3 の四ノ
ビを忘れてはいけません。

■ 追い手で割り込ませる手筋

相手の連や剣先は頭を叩いておきたいのが人情ですし、そうすべきだとの手筋や格言もあります。しかし、広く飛び出して打って敢えて三や四を作らせて将来の脅威を減らし、外側に自石を置くことで好形を作ることができる場合もあります。



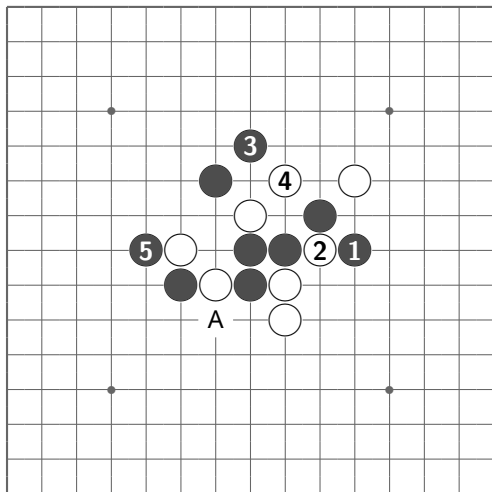
【例：黒先】相手の剣先が目障りなので叩いておきたいところですが...



【例：解答】5 後 A の四三勝ち。白 2 と四ノビさせることで黒 1 と 3 を好位置に置くことができました。この例は追詰めになっていますが、B に白石がある場合や 5 のトビ三ができない場合でも黒 1 のように打つ手が好手となることがあります。

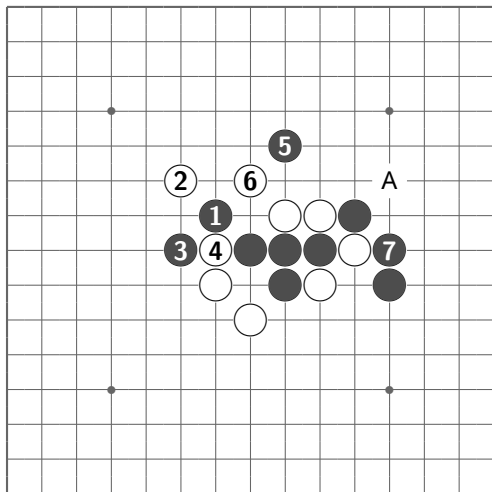
8.16 本章にある問題の解答

8.1 節 (波及の手筋) 問題の解答



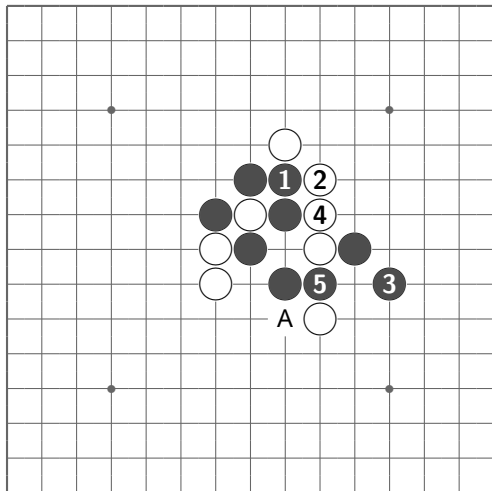
【問1：解答】黒1・3・5と三で右から左へと力を波及させ、Aで四三勝ちとなります。白の他の防ぎにも同じです。

[← 問題に戻る ←](#)



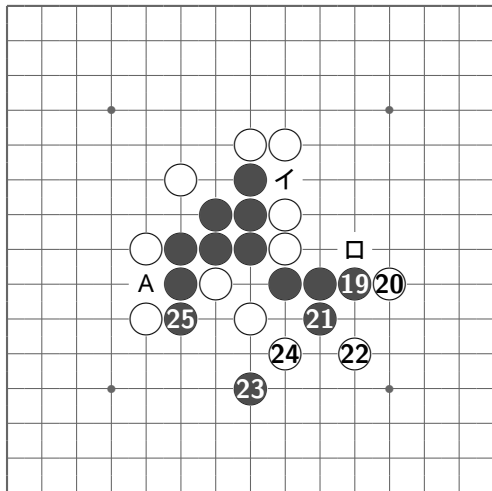
【問 2：解答】黒 1～7 と左から右へと力を波及させ、A で四三勝ちとなります。白の他の防ぎにも同じです。逆方向は白のノリ手があり、成功しません。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3:解答】黒1のミセ手で下部に
 剣先を作り、そこへ力を波及させて
 Aの四三勝ちとなります。白2や4
 で他も同じです。Aから逆方向に進
 むるのは、最初に白1と止められて
 失敗です。

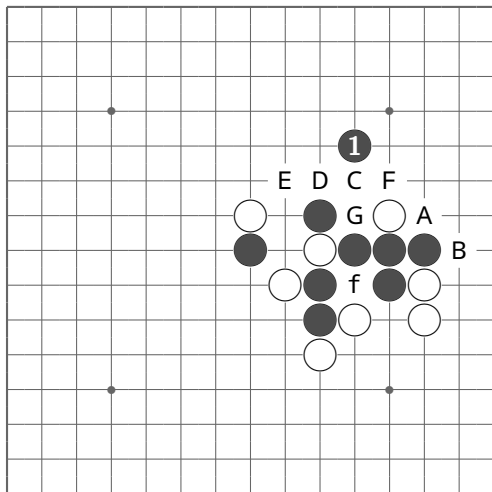
[← 問題に戻る ←](#)



【問4:解答】黒25後Aの四三勝ちです。黒は19~23とすることで、右から左に波及させることができます。21で23のミセ手は、白イ・口の四ノビで21の点を四三々にされます。

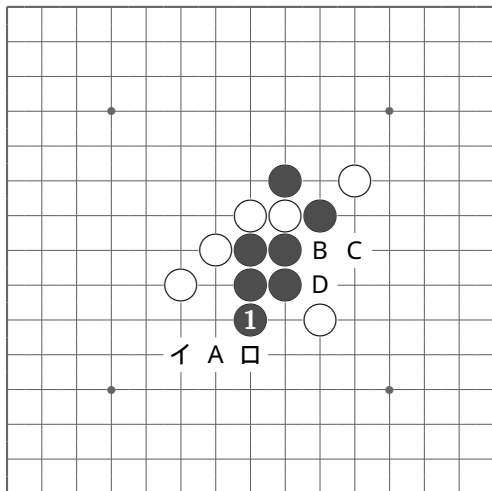
[← 問題に戻る ←](#)

8.2 節 (見合いの手筋) 問題の解答



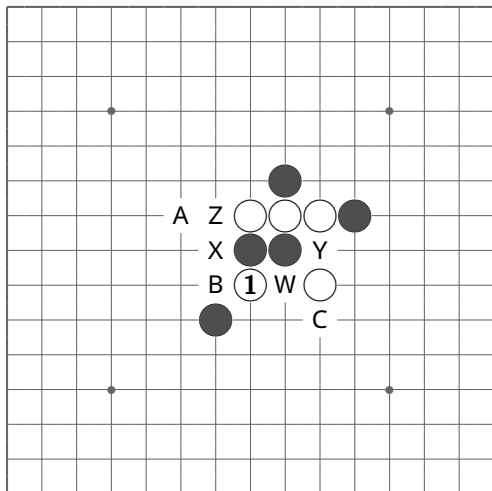
【問2：解答】黒1が好手で、‘A 後 B’、‘C・D 後 E’等を見合いにしています。白fなら黒F、白Fなら黒G・Dとします。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒1として‘A 後 (イ 口)’と‘B 後 C’を見合いにします。独立の攻めでないので白に防ぎはありますが、A か B に限定されます。白 A なら D から、白 B なら C からの攻めで追詰めとなります。

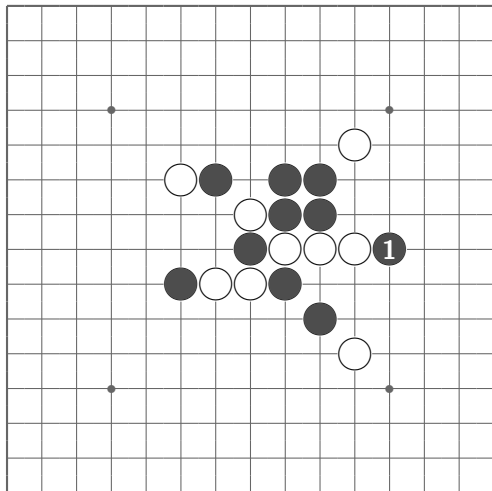
[← 問題に戻る ←](#)



【問4:解答】白1が、X点での三々禁等の多様な勝ち筋を見合いにした好呼手です。呼手なので黒も種々の打ち方がありますが、例えば、黒Xなら白Y・AとしてZ点が三々禁、黒Yなら白A・XとしてW点が三々禁、黒Zなら白B・CとしてY点が三々禁です。

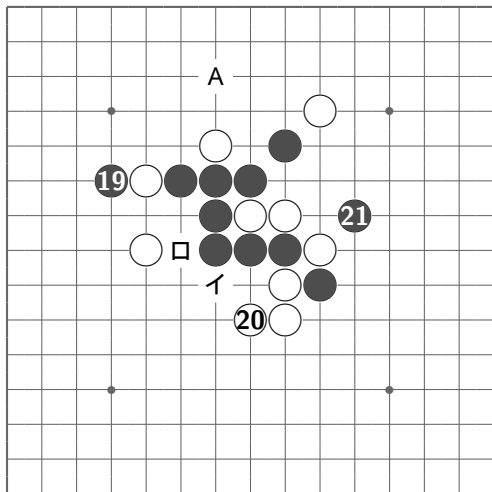
[← 問題に戻る ←](#)

8.3 節 (連結の手筋) 問題の解答



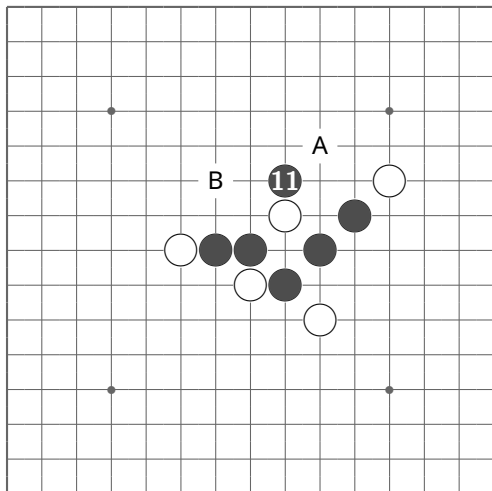
【問 1：解答】黒 1 が好手で、剣先を叩く手筋 (8.13 節参照) でもあります。合体した上下の勢力は強く、黒の勝勢となります。

← 問題に戻る ←



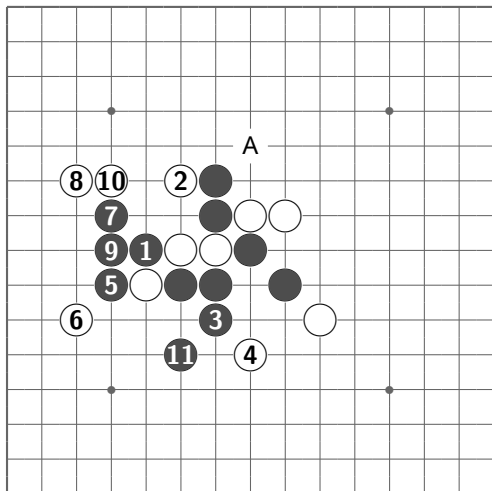
【問2:解答】黒19が‘(イ口)’と‘Aの両ミセ’の見合いかつ連結の手筋の好手です。白20の三ヒキが強防ですが、黒21と右部の勢力を利用して先手を取り、左部で勝ちます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 3：解答】黒 11 と打つと黒石全体が 1 つの勢力としてまとまります。白 A が強防ですが、追詰めを敢行するよりは、桂馬の網を破る黒 B の点に呼手を打って勝勢とするのが良いでしょう。

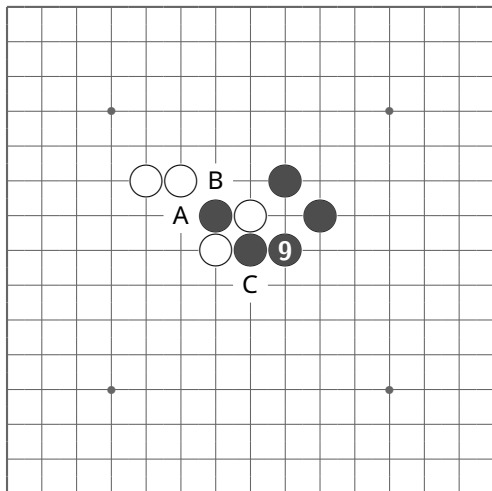
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4： 解答】 黒 1 によって全体の黒が連結されました。白のどの防ぎにも追詰めになるようです。白は 2, 7, A 等が強防ですが、図は 2 に対する追詰めで、途中まで示してあります。

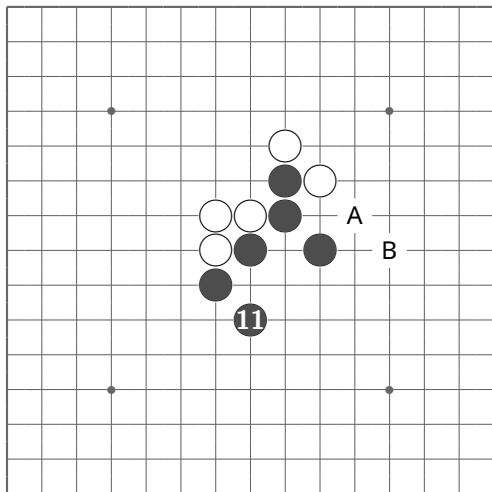
[← 問題に戻る ←](#)

8.4 節 (牽制の手筋) 問題の解答



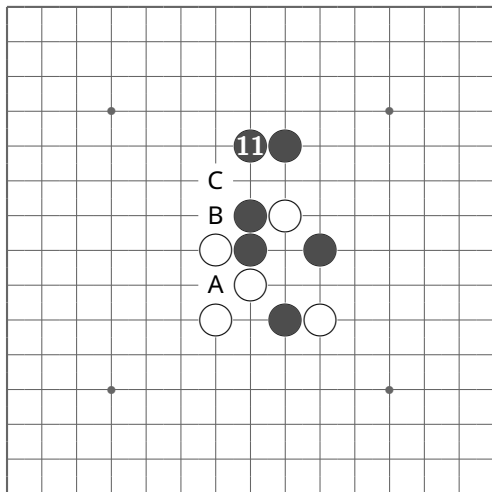
【問 1：解答】黒 9 によって A からの攻めを牽制し、B からの攻めを無効にし、勢力を蓄え優勢を築きました。白 C と三での防ぎには、黒 A と止めておいてなお十分な勢力を持っています。

[← 問題に戻る ←](#)



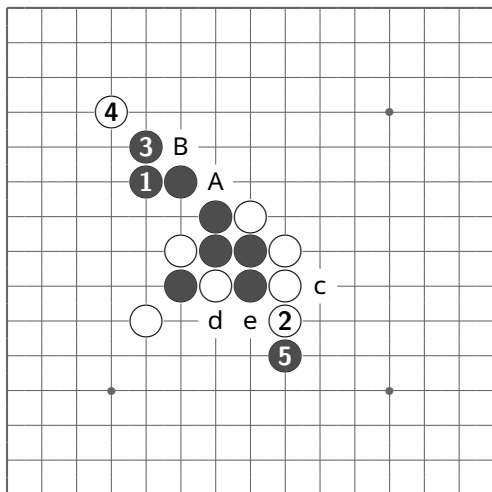
【問 2：解答】黒 11 が白の攻めを牽制しつつ好形を作っています。白 A にも黒 B がフクミ手になっています。

[← 問題に戻る ←](#)



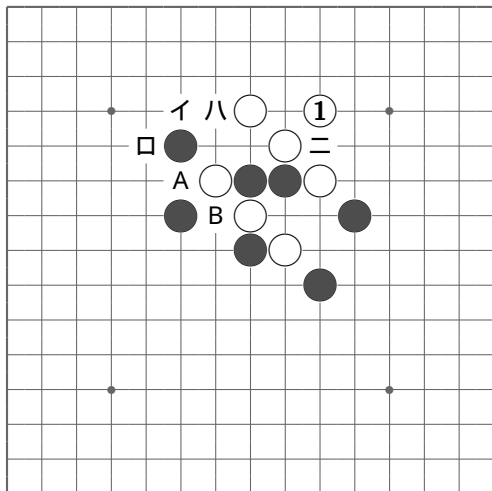
【問3：解答】黒11と上部に広く進出します。白Aの攻めには黒Bがミセ手になります。白B・黒Cが予想されますが、黒の打ちやすい局面です（次に白Aからの攻めはCに黒石があるため成立しません）。

[← 問題に戻る ←](#)



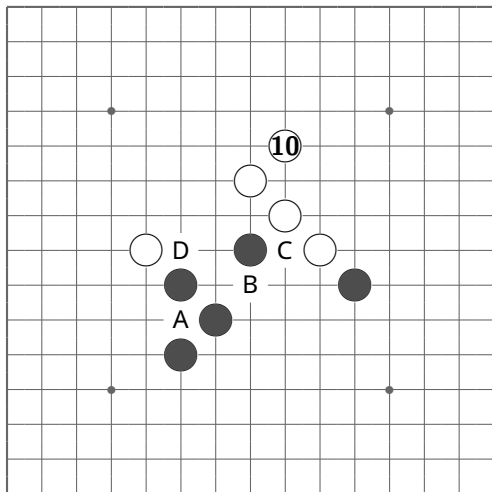
【問 4：解答】黒 1 とトビ三を作り、
 白 2 には 3 と四ノビ後に 5 と止めて
 おいて十分です。白 A には黒 B の
 ミセ手から、白 c, d または e には黒
 A の三から追詰めがあります。白 2
 で他は黒に追詰めがあります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】白1が好手です。黒Aには白イがフクミ手になり、それを黒Bと三で防いでも白口がミセ手になります。白にはハや二からの攻めが残っており、白勝勢です。

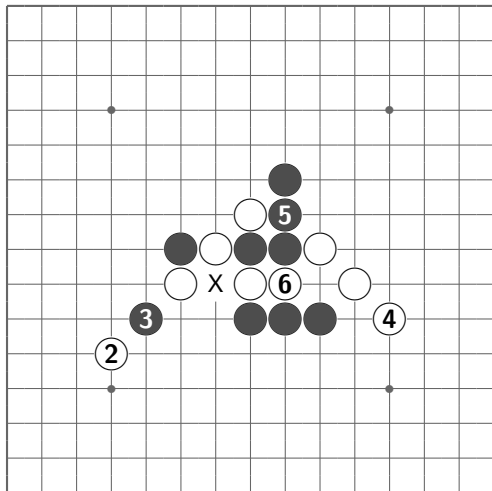
[← 問題に戻る ←](#)



【問 6：解答】白 10 が、黒の A や B からの攻めを牽制し、広い空間の中に自身の勢力を作る好手です。黒は好形を犠牲にして C・D と先手で消しにくるでしょうが、白優勢は変わりません。

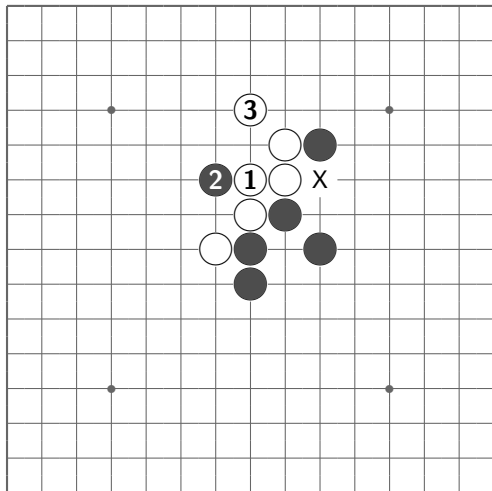
[← 問題に戻る ←](#)

8.5 節 (禁手筋利用の手筋) 問題の解答



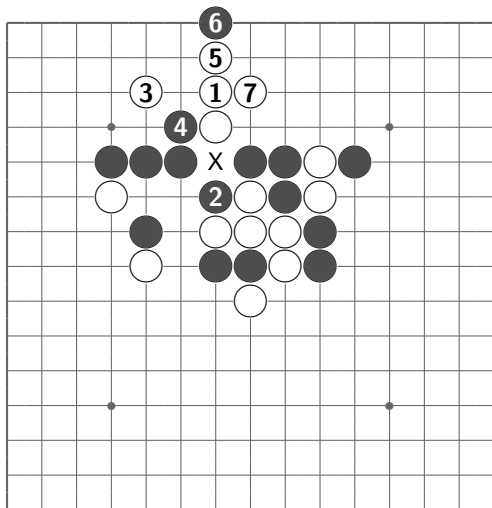
【問 1：解答】白は 2・4 と長連筋の夏止めを利用して三を防ぐと同時に、黒の四三をノリ手で防ぎます。5・6 となると X 点が三々禁で、逆転白勝ちとなります。

[← 問題に戻る ←](#)



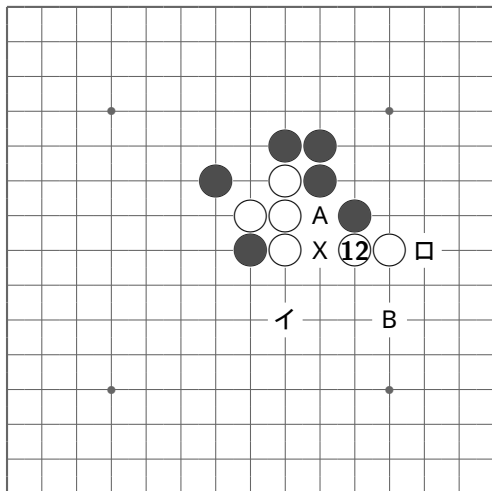
【問2: 解答】X点での三々禁を狙って白1とします。黒2の防ぎが最善ですが、更に白3と禁手を狙いつつ好形を作って勝勢です。白1も3も追い手ではありませんが、黒に対抗手段はありません。

[← 問題に戻る ←](#)



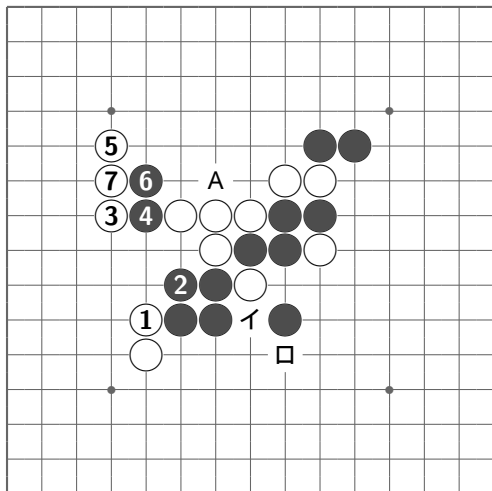
【問3：解答】白は1, 3, 5 としつこく X 点長連禁を狙うネライ手で勢力を補強し、白7で三々勝ちです。黒は逆らうことができません。

[← 問題に戻る ←](#)



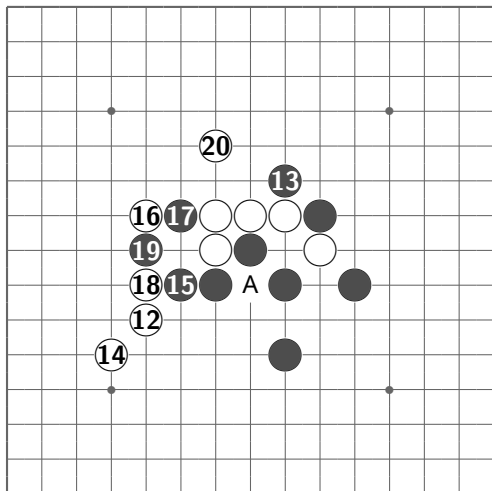
【問4：解答】白12と(イ口)でX点三々禁を狙うと同時に好形に組んで白必勝です。以下、黒Xなら白A、黒イなら白X・B等と、三々禁や白の三々勝ちがあって容易な白勝ちとなります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】白1の四ノビで三は止まりますが、(イロ)が残っています。この四三の筋を白7までで四々の筋にして四追いを防ぎます。こうして先手を取れば、Aからの白勝ちとなります。

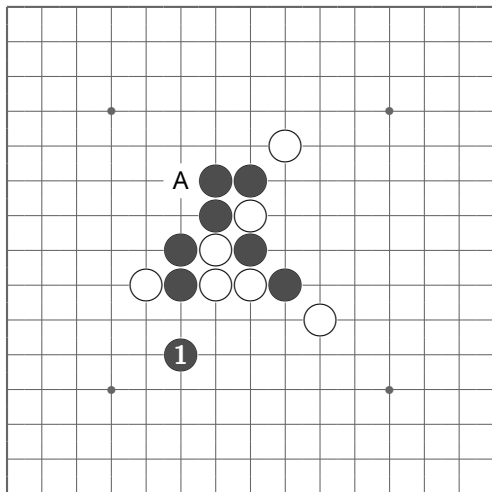
[← 問題に戻る ←](#)



【問 6：解答】白 12 のトビ三が好手で、途中まで示しています。フクミ手となるように黒 13 と止められた場合に、白 14 と長連筋にできるのが 12 とトンだ白の自慢です。黒 13 で A・15 と四ノビしてきても、白 18 がミセ手で攻めを続けられます。

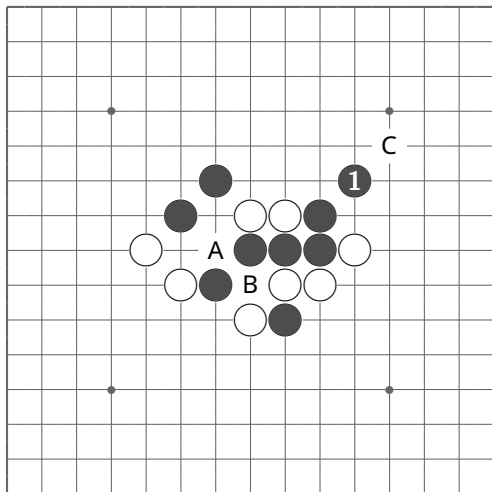
[← 問題に戻る ←](#)

8.6 節 (禁手筋逆用の手筋) 問題の解答



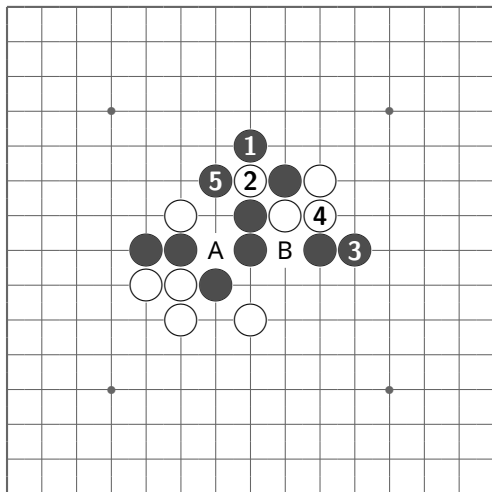
【問 1：解答】黒 1 にトビ三を作ります。白がどこに止めても（止めなくても黒 1 の瞬間に）A 点の四三々は解除され、立派な四三に変身します。

[← 問題に戻る ←](#)



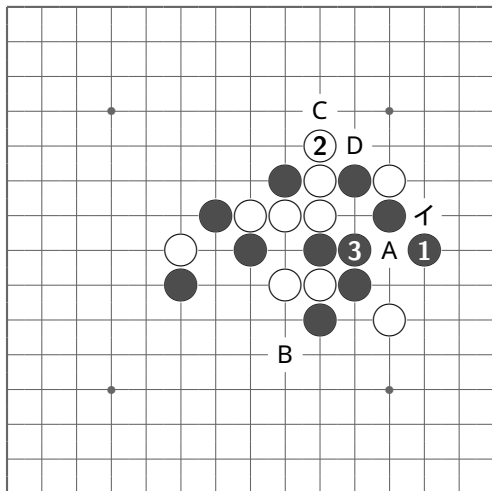
【問2：解答】黒1後Aの四三勝ちです。黒の三をCに止めた場合も、Aとした時にBは四々なのでAは四三々でなく四三です。

[← 問題に戻る ←](#)



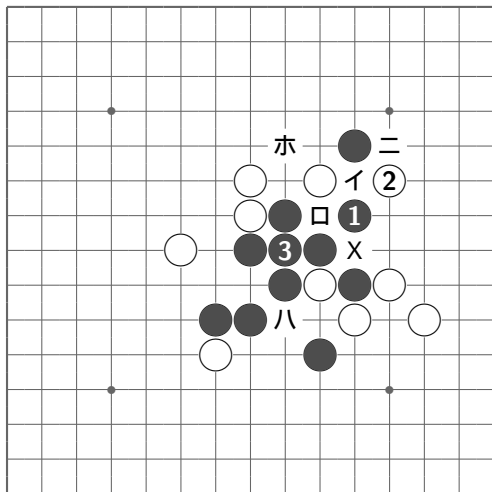
【問3：解答】黒5後、AまたはBの四三勝ち。白2, 4で他にも同じ。黒3は横が長連筋なので三々禁ではありません。長連筋中のA点とB点を使って四三を作ろうという実戦ではなかなか現われない形です。先にAやBで四を作ると、勝てなくなります。

[← 問題に戻る ←](#)



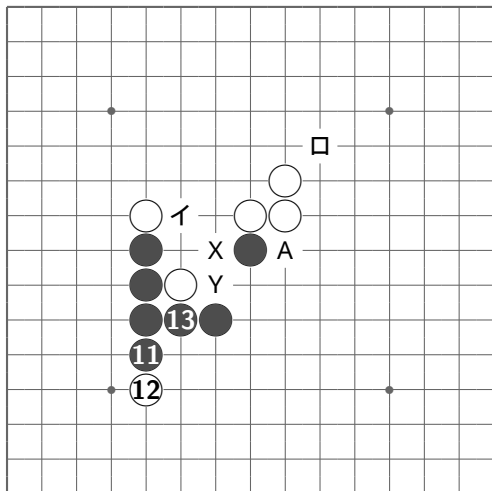
【問 4：解答】黒 3 後 A の四三勝ち。白が C の四ノビ後に D と止めても、(A イ) のノリ切り勝ち。黒 1 と打つことで 3 の点が三々でなく打てるようになります。初手で A として (3 1) を狙うのは、白 B と止められます。黒 3 で A として 3 の点での四三を狙うのは、白 C の四ノビ後にイと止められます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問5：解答】黒3後、(イロハ) または (イロニホ) で四三勝ち。X 点が四々の禁手のため、黒3は横が三でなく縦の三だけです。

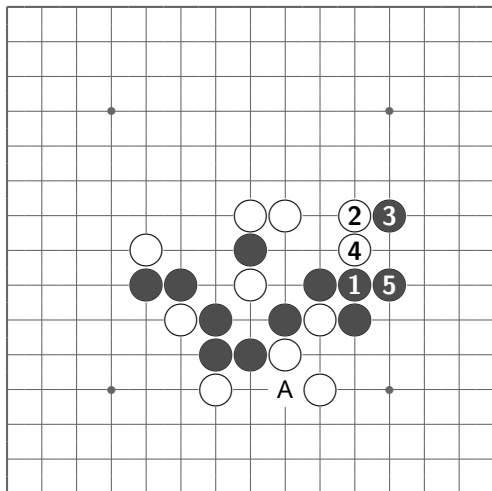
← 問題に戻る ←



【問6：解答】黒 X と三をヒイても白 A で白勝ちです。黒 11・13 とすれば、白（イ口）としても Y 点が四々になるため X 点は三々となりません。白は 13 の三を止めにいかねばなりません、黒には追詰めが残っています。

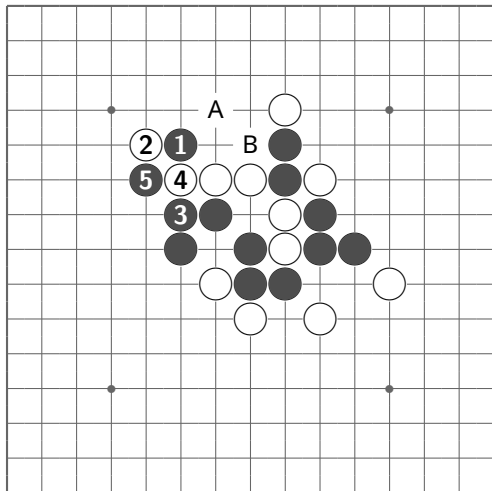
[← 問題に戻る ←](#)

8.7 節 (四・三再利用のミセ手の手筋) 問題の解答



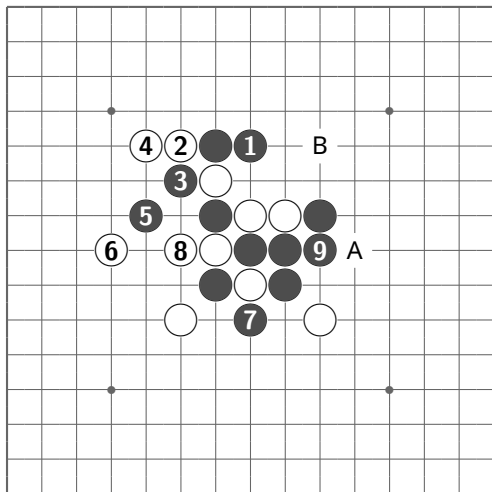
【問2：解答】黒5後Aの四三勝ち。
 黒1のミセ手に白2と三で防いでも、黒3と剣先をこちらの方に再利用して先手を取れます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒5後Aの四三勝ち。
 黒1は4とBの両ミセ手になって
 いて白2の防ぎは絶対です。両ミセ
 の時の2つの四三の筋を別の方法で
 使って勝っています。

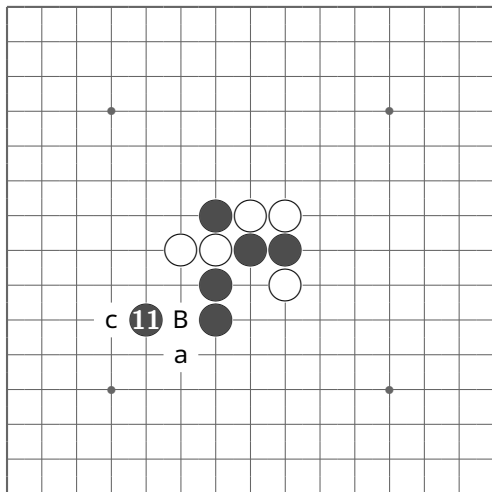
[← 問題に戻る ←](#)



【問4：解答】黒9後Aの四三勝ち。
2で他は、四が残っていれば図と同じで、三が残っていればB・9としてAで四三勝ち。ミセ手で使った四と三の一方を再利用しています。

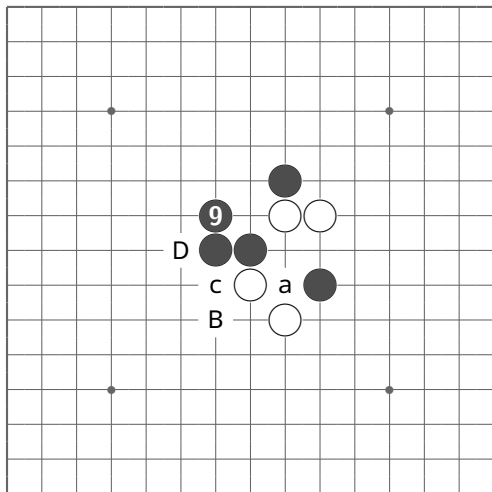
[← 問題に戻る ←](#)

8.8 節 (スカシ止めの手筋) 問題の解答



【問 3：解答】黒 11 で主導権を保って攻めを続行できます。白 12 が a なら、黒 B・白 c 後に好手があります (8.14 節問 1 参照)。

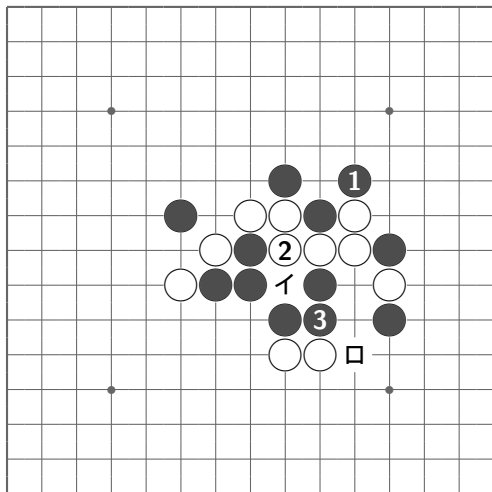
← 問題に戻る ←



【問 4：解答】黒 9 とスカシ止めしつつ好形に組みます。8.4 節の牽制の手筋にもなっています。白 10 が a なら、黒 B・白 c・黒 D (好手!) とします。

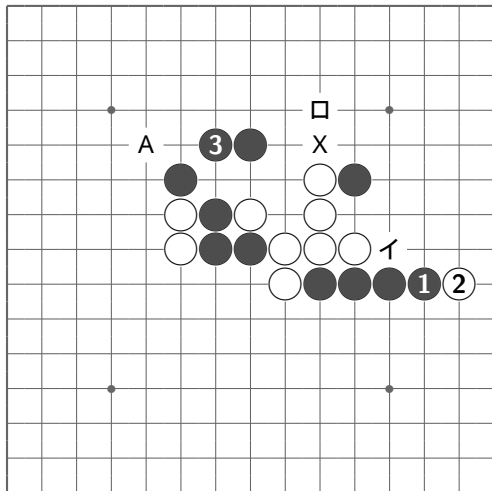
[← 問題に戻る ←](#)

8.9 節 (事前工作の手筋) 問題の解答



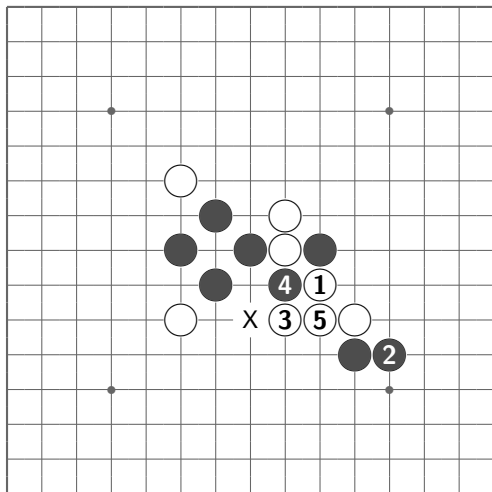
【問 1：解答】黒 1 の三で予め白の連の上を押さえておけば、3 後 (イ口) と白のノリ手をノリ押さえて勝つことができます。

[← 問題に戻る ←](#)



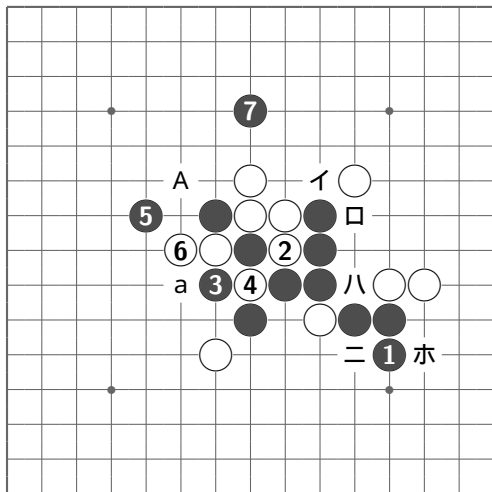
【問2：解答】黒3後Aの四三勝ち。
 すぐの黒3は、白（イロ）の四追いでX点三々禁です。白に2と打たせておけば安心です。

← 問題に戻る ←



【問 3：解答】白 5 にて X 点三々禁。黒に 2 の点に打たせておけば、白 3 には黒 4 とせざるを得ません。黒 2 が反対でも、四ノビすれば同じです。

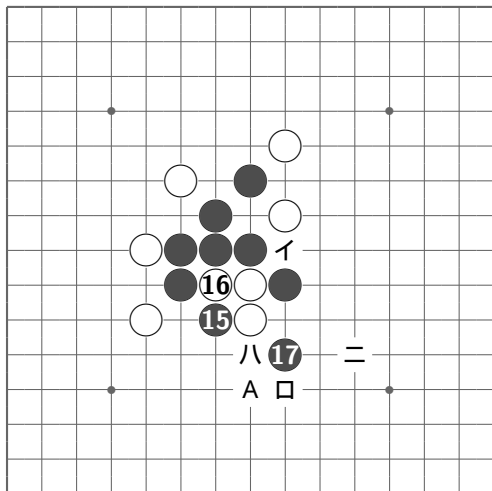
[← 問題に戻る ←](#)



【問4：解答】7後 A または (イロ) の四三勝ち。黒 1 とヒイておけば、黒 3 に白 a だと (ロハニホ) が残ります。

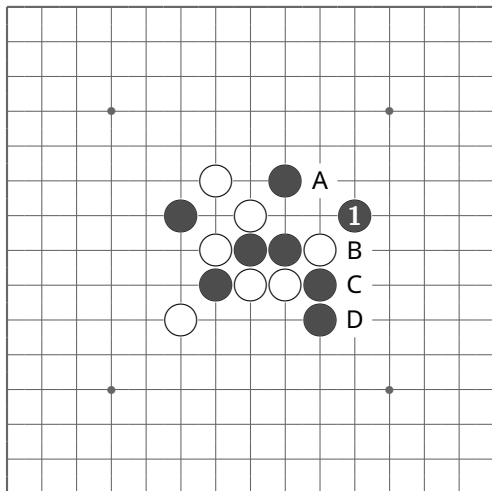
← 問題に戻る ←

8.10 節 (次にフクミ手を見る手筋) 問題の解答



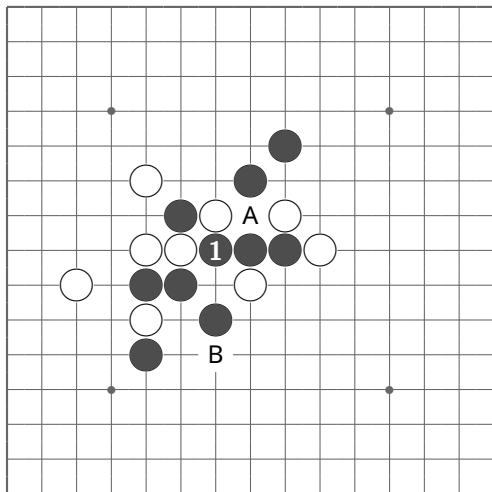
【問 1：解答】15 は 17 の手を (イロ
八二) のフクミ手にするための準備
です。17 が打てれば、次に左右の勢
力を連結できる A 等からの追い手
による攻めが可能になります。

[← 問題に戻る ←](#)



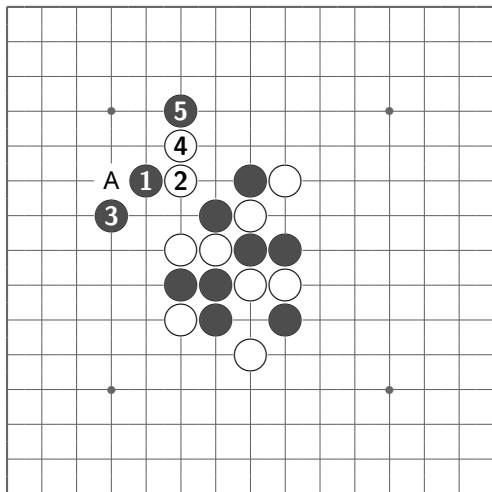
【問 2：解答】黒 1 が好手で、次に無条件に打てれば必勝とも言える A のフクミ手を予定しています。白は防ぎにいかざるを得ませんが、黒は防ぎに応じて B, C あるいは D として優勢にできます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒1は次にAあるいはBにフクミ手を打つ狙いのある好手です。上下のいずれにも勝ちのある見合いの手筋になっており、白は両方を防げません。

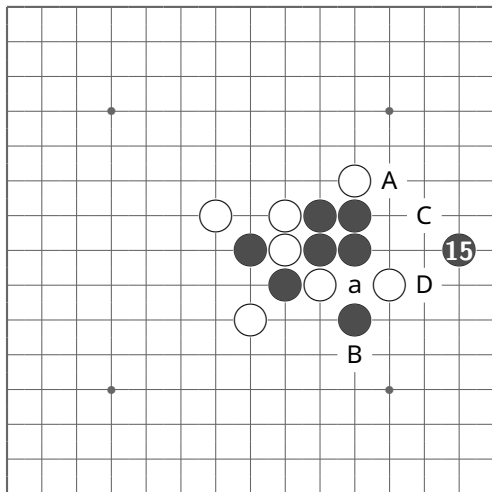
[← 問題に戻る ←](#)



【問4：解答】黒は1, 2そしてAの手が、次にフクミ手から始まる追詰めを見ている強呼手です。攻めの手としてはそのどれかが候補ですが、図の1が最も良さそうです。図は1つの予想進行図です。

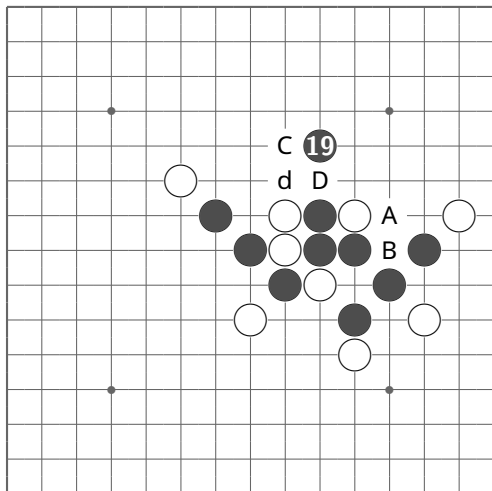
[← 問題に戻る ←](#)

8.11 節 (広く飛び出る手筋) 問題の解答



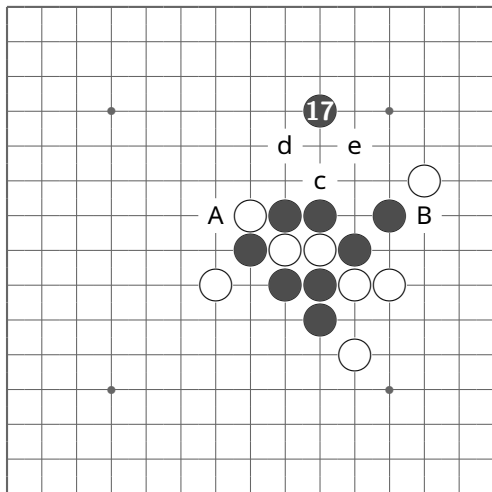
【問1：解答】黒15がAとBの剣先を結び付け、新しい剣先も作る好手です。白のどの防ぎにも追詰めがあります(白aなら黒A・C・Dと攻めます)。

[← 問題に戻る ←](#)



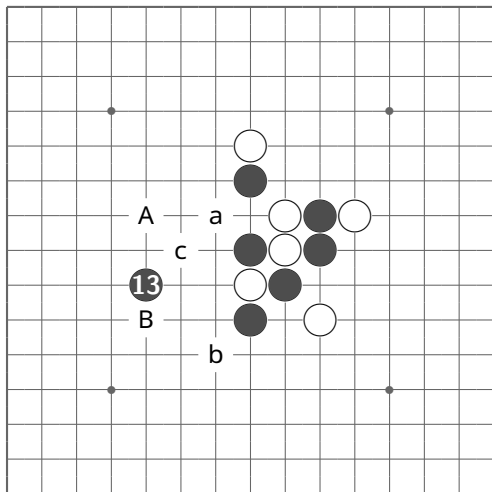
【問 2：解答】黒 19 が広く飛び出すと同時に ‘A 後 B’ と C の両ミセを狙う見合いの手筋でもある好手で、白に防ぎはありません。初手で D も似た狙いですが、白 d と防がれます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒17がAとBの剣先の力を結び付け(連結の手筋)、白cやeなら黒d、白dなら黒eとして、上部で展開を図り勝ちに導こうとする好手です。

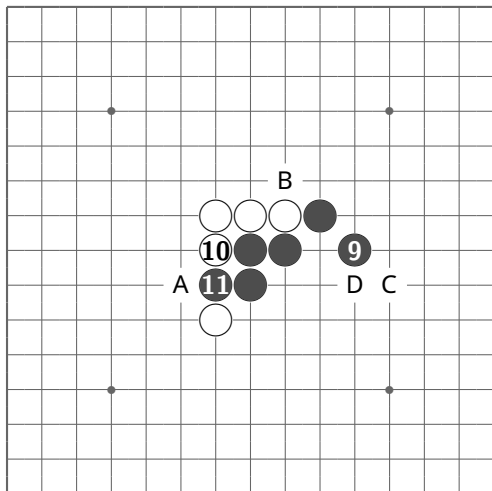
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】黒 13 が下部の剣先と上部の黒石を結びつけ、白 a や b なら黒 A、白 c なら黒 B の要領で、左部に勢力を拡大する好手です。13 で c もありそうですが、白 a が強防で随分面倒となります。

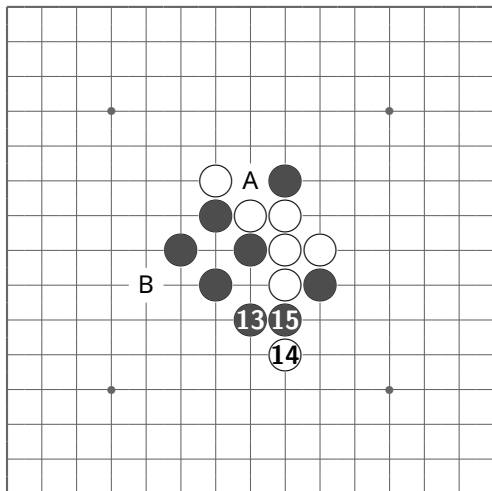
[← 問題に戻る ←](#)

8.12 節 (後の先の手筋) 問題の解答



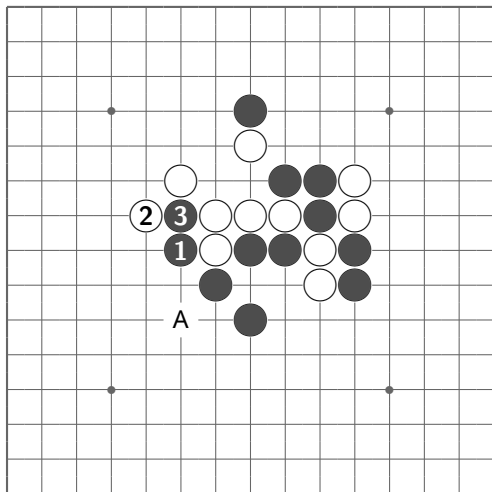
【問 1：解答】黒 9 と三をヒキ、白 10 とノラせて中に止めておくのが落ち着いた手です。白 A からの攻めは黒 B とノッています。白 10 で中止めは黒 C・D と進める勝ちがあります。

[← 問題に戻る ←](#)



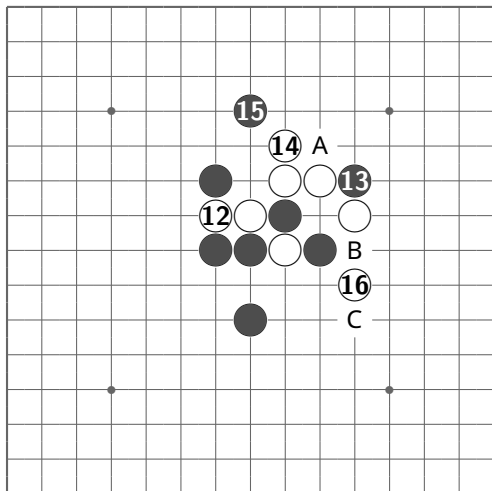
【問2：解答】黒13・15と白の連を止め剣先も使わせて、じっと勢力を蓄えるのが良いようです。白の攻めには素直に応じます。白の連を先手で止めようとする黒Aは、白Bで黒不満です。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3: 解答】白の追詰めを消しつつ
 じっと黒3までと我慢するのが賢明
 で、これで下部に黒の追詰めが残っ
 ている黒優勢となります。白2が反
 対なら、黒Aと組めます。

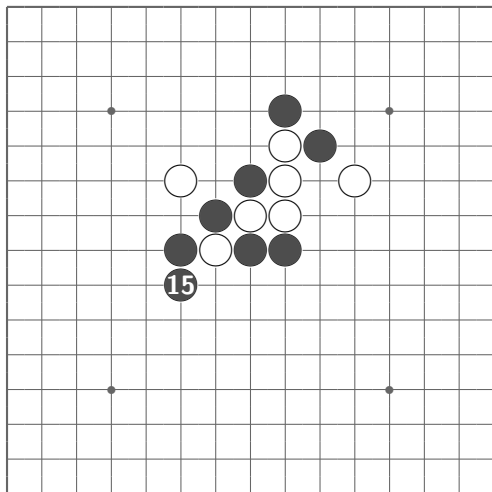
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】黒の唯一の楽しみの三ヒキを邪魔し、白 13 の三ヒキを可能とする白 12 が、後の先の好手です。黒 13 には白 14・16 と有利に攻めに転じ、黒の手に応じて次には A, B, C 等の好点に打つことになります。

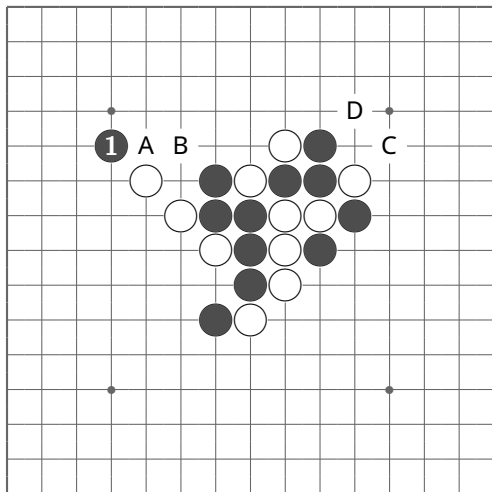
[← 問題に戻る ←](#)

8.13 節 (剣先を叩く手筋) 問題の解答



【問 1：解答】黒 15 が剣先を叩くと同時に好形を作る好手で、直前の白石は役立たないまま黒有利に下部での戦いが進みそうです。

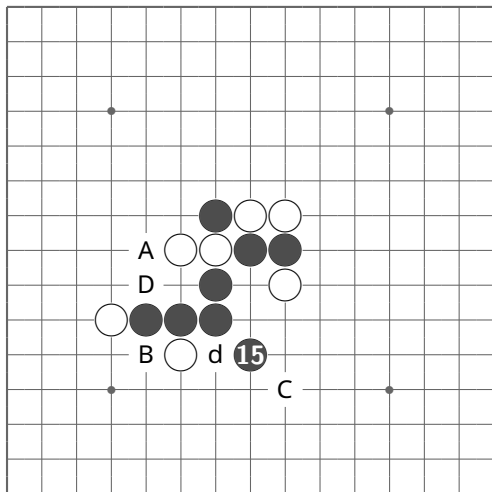
[← 問題に戻る ←](#)



【問 2：解答】白に 1 の四ノビ後に A か B に組まれると防ぎづらい形となります。その前に黒 1 と叩いておくのが落ち着いた好手です。右上部の黒 C や白 D はいずれも強呼手ですが、先着したから有利というわけではなさそうです。

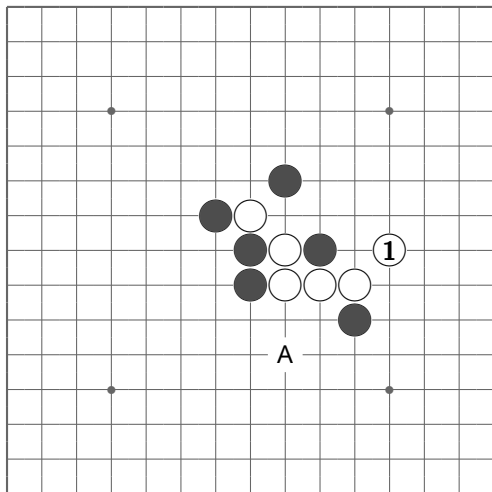
[← 問題に戻る ←](#)

8.14 節 (控え手の手筋) 問題の解答



【問 1：解答】黒 15 が次に ‘A 後 B’
の明白な追詰めを見つつ、下部への
発展を保証する好手です。白のどの
防ぎにも追詰めがあります (白 B な
ら、黒 C の三ヒキ後に D か d とし
ます)。

[← 問題に戻る ←](#)



【問 2：解答】白 1 が次に A の三々を狙う控え手の好手で、これで白は優勢に攻め続けることができます。

[← 問題に戻る ←](#)

9 連珠の格言

世にある格言は、我々に多くの教えや戒めを伝えてくれます。深い経験を踏まえて作られているので、そこから得られる知恵や教訓は貴重なものです。また、要点を簡潔に表現しているので、学び理解し記憶して現実への応用が容易になっています。

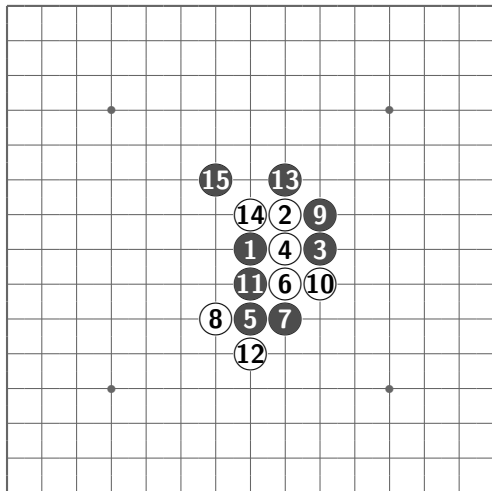
連珠にも多くの格言があり、対局中に次に指すべき着手を決めるのに重要なヒントを与えてくれます。格言が最善の手を導くとは限りませんが、考慮すべき手の中に格言が示唆する手を含めることで、好機を逃さず罠に陥らないことになるでしょう。

本章ではいくつかの格言を紹介し、後半のいくつかを除き、その実行によって好手となる例を示します。既に手筋という形で多くの例を見てきており、そこと重複することが多々ありますが、重要な考え方は複数の観点から何度も学ぶことでより深く理解できるようになるものです。

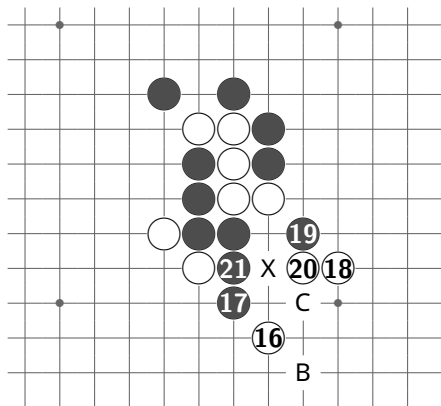
9.1 白を持ったら禁手をネラエ

この格言をテーマとする例はこれまでに何度も見てきました。1手遅れて打つ後手の白の大きな頼りは黒の禁手です。禁手を打たせる直接的な狙いだけでなく、禁手筋を巧みに利用しての攻めや防ぎがないか、白は虎視眈眈と眼を光らせて対局しましょう。

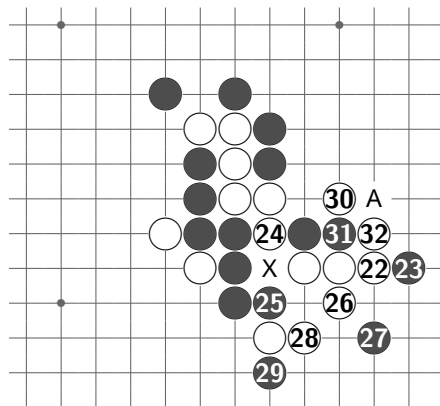
関連格言に『禁手を知らずに連珠を打つな』があります。



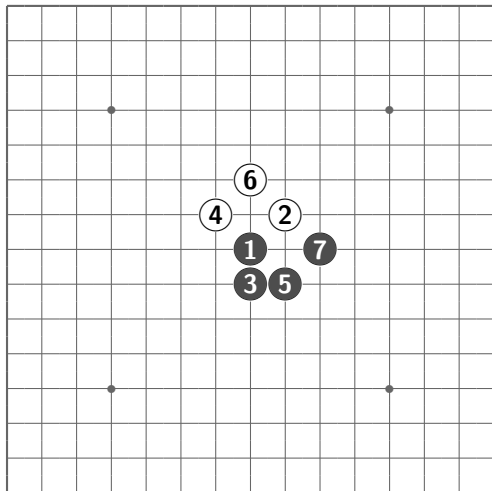
【例：白先】黒 15 は反対止めでなければいけません。白 16 から追詰めがあるとは思えない形ですが、格言をしっかりと実行する見事な打回しで勝ちが出てきます。



【例：解答 (上左図)】白は 16・18 とトンで三々禁の点 X を作り、20 と禁手狙いの第一手を打ちます。黒 21 は止むを得ません。17 で B は白 C です。

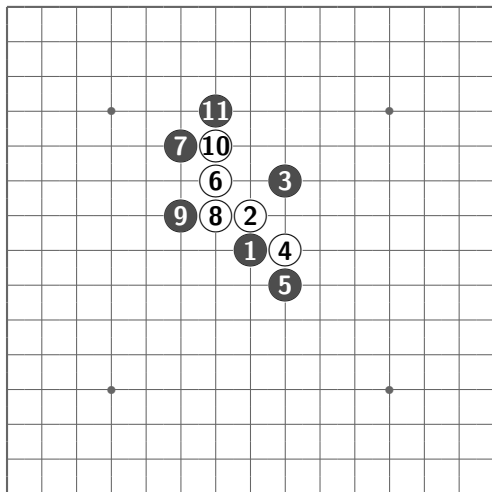


【つづき (上右図)】白は 22・24 としつこく X 点の三々禁を狙って勢力を拡大し攻めまします。黒の 23・25 も止むを得ません。最後は A の四三勝ちです。



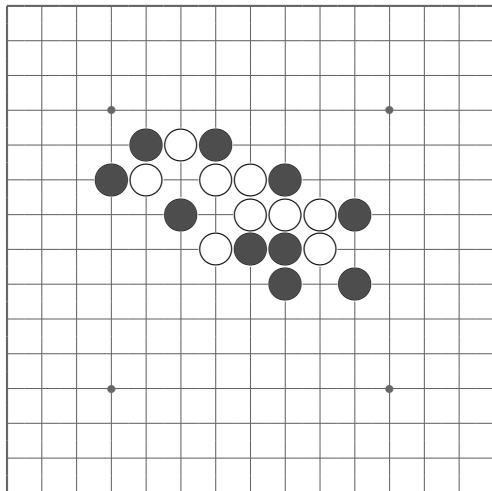
【問 1：白先】白 6 で白有利の筈ですが、黒 7 と‘好形’に構えてきました。

→ 解答 →



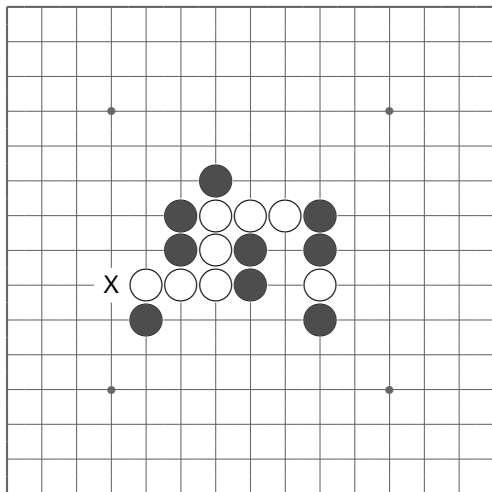
【問 2：白先】白には追詰めがある
のですが、白 12 はどこでしょうか。

→ 解答 →



【問3：白先】三々禁を狙いますが、
禁点の場所の見当がつけば手順も見
えてきます。

→ 解答 →

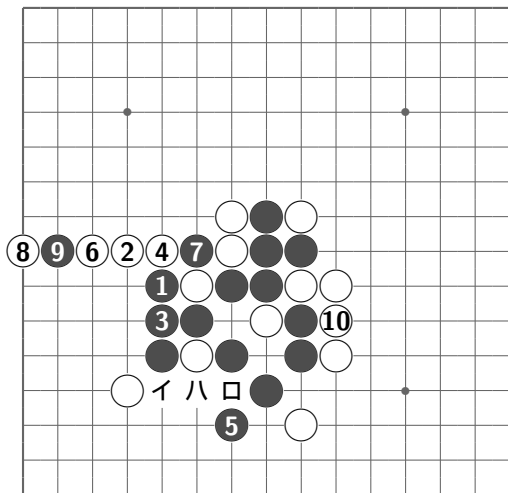


【問 4：白先】X 点での三々禁も視野に入れての初手が好手で、最後は三々禁か四々禁になります。

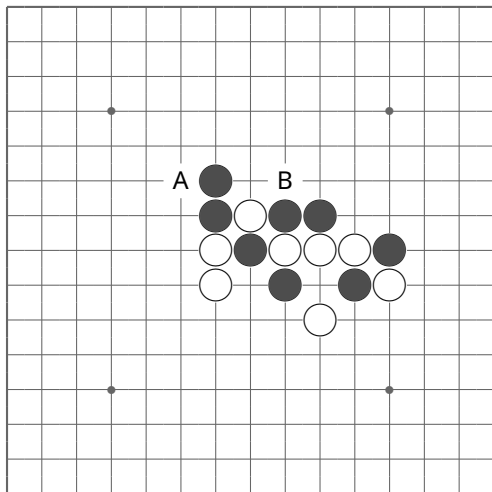
→ 解答 →

9.2 四ノビは勝ちを消す / 四三の芽を摘むバカはなし

4.5 節で検討したように、四ノビをしないのが基本です。四ノビ可能な点を自ら減らすとともに相手の石を増やしており、四三の芽を自ら摘み取っていることも多いからです。ただし、相手から先着される手が厳しい場合等では、四ノビをしておく必要があります。四ノビの有無が勝敗を決する例は多くありますが、四ノビをしない方から考えるのが上達のコツです。

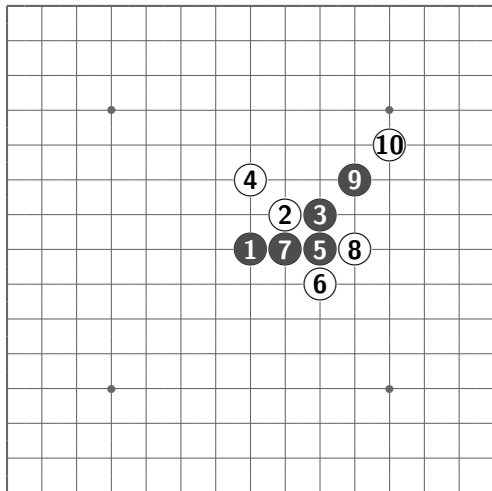


【例：解答】黒 1 の四ノビをして 3 だと白 2・4 と止められ、5 の時に 6・8 と四ノビされて長連筋で防がれてしまいます。四ノビによって増えた相手の石が防ぎに役立ってしまった例です。なお、(イロハ) はノラれています。



【問 1：黒先】黒は攻めを続けよう
としています。A・B とすべきか、
単に B とすべきか、どちらでしょ
うか。

→ 解答 →

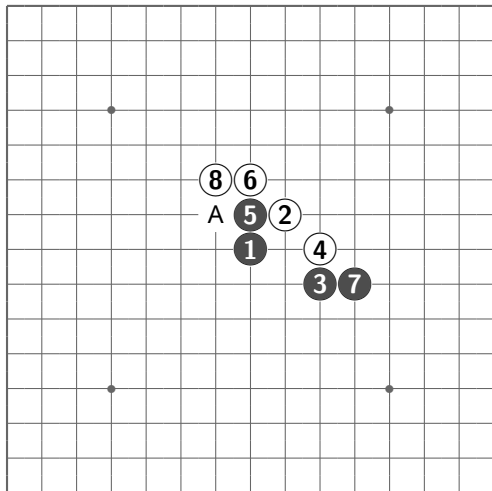


【問 2：黒先】黒は剣先をうまく利用して勝つことができます。四ノビはすべきでしょうか。

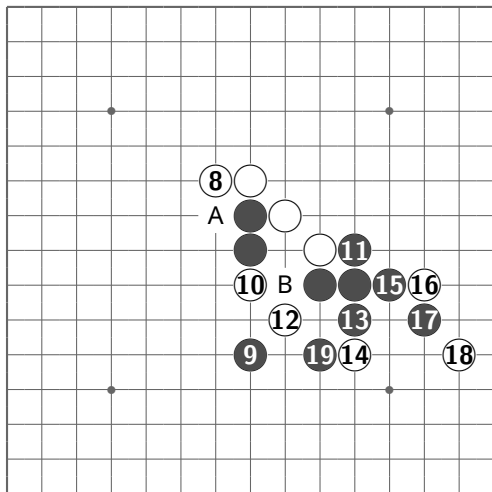
→ 解答 →

9.3 ミセ手は勝ちを生む

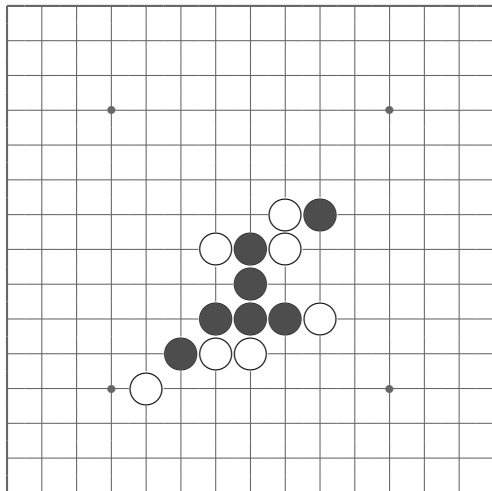
4.3 節や 8.7 節で検討したことと同テーマの格言です。順にヒイていくと勝てない場合でも、相手の石の増加を抑えたり四や三の再利用を可能とするミセ手を使えば勝てることは多くあり、ミセ手は強力な攻めの手段です。順にヒイていって勝てる場合でも、手数を省略できることから、素早くかつ誤りなく読むことを容易にする便利な手段です。



【例：黒先】白 8 は失着で、黒の追詰めを消していません。白 8 をこの方向に打つのであれば A です (その理由も考えて下さい)。

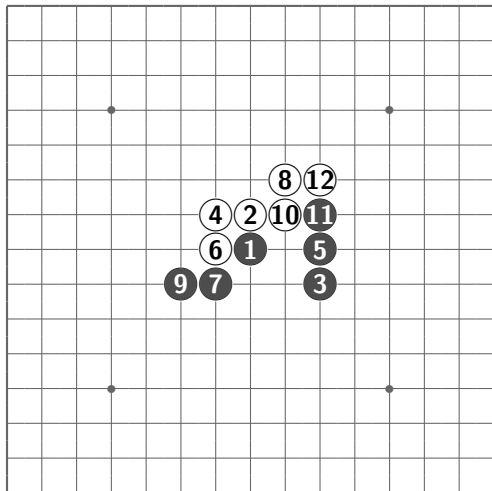


【例：解答】黒 19 まで示してあり、
 以下は容易です。黒 9 のミセ手が好
 手で、10 が B なら 12 と三をヒキ
 ます。白石の増加を抑え、四か三の
 一方を再利用して勝ちを導いていま
 す。8 の石が A にあると、黒 13 と
 打てないことに注意して下さい。



【問 1：黒先】2 つある眠三を活用できるように好手を打ちます。

→ 解答 →

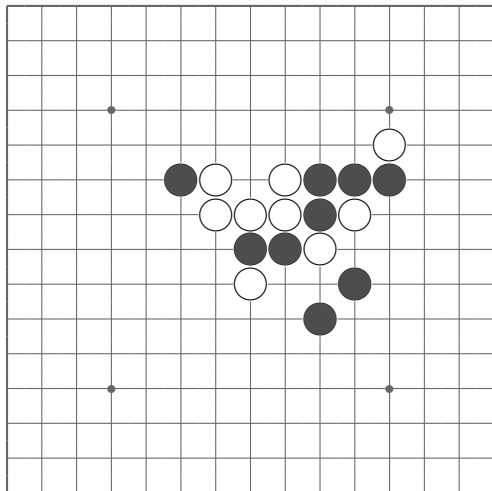


【問 2：黒先】白の強い勢力が上部
にありますが、黒勝ちにできます。

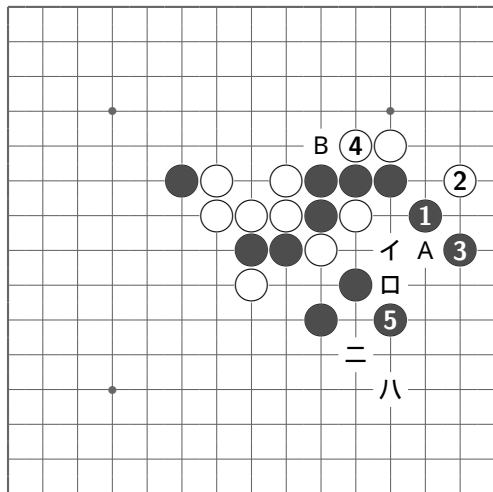
→ 解答 →

9.4 手のない所にフクミの一発

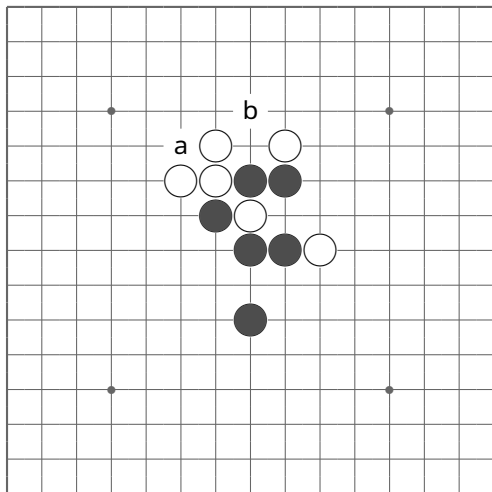
フクミ手は強力な攻め手段です。三や四を作るところがなく一見攻め手が見当たらない時でも、フクミ手を打って攻めに転ずることができる場合があることをこの格言は言っています。気付きにくい所にフクミ手が潜んでいるかもしれません。特に中・終盤では、注意深く局面を見て四追いが続きそうになる筋を探し、勝ちに至るかどうかを調べるようにしましょう。



【例：黒先】好手らしい手がいくつか見えますが、真の好手を打てば数手先で必勝形にできます。

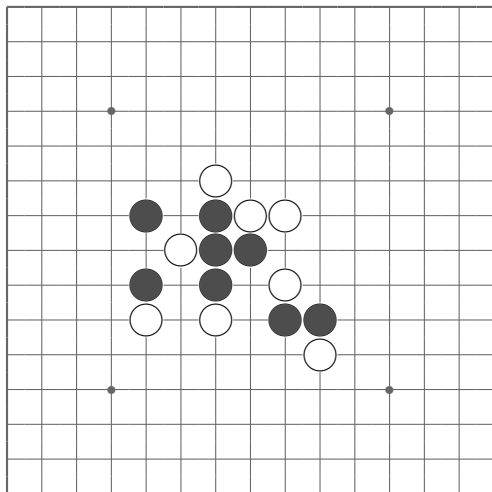


【例：解答】黒 1・3 と三ヒキ後の 5 が、(イロハニ)を見る絶好形のフクミ手です。このように相手の石の少ない空間で斜めに結び付くフクミ手が打てれば、多くの場合勝ちになります。白 2 でイは、黒 A とミせて B からの勝ちを狙います。初手でイは白 1 と止められます。初手で B のフクミ手には、白に逆転の好手があります (考えてみて下さい)。



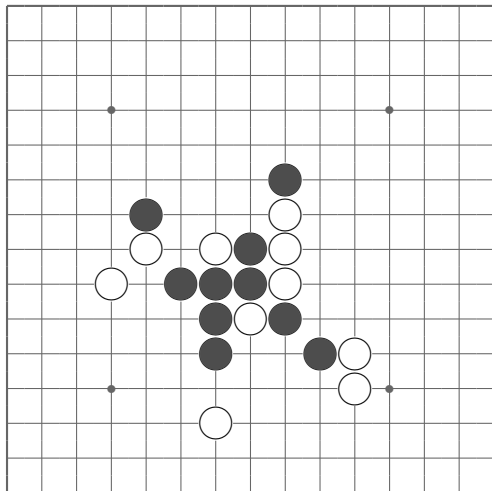
【問 1：黒先】白には a や b 等があり、呼手や防ぎの手では負けそうです。

→ 解答 →



【問 2：黒先】初手の候補はいくつかありますが、勝ちになるのは 1 つです。

→ 解答 →

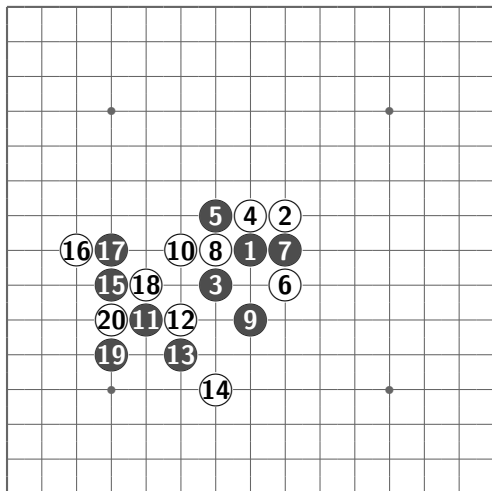


【問 4：黒先】三や四を作る所はありませんが…。

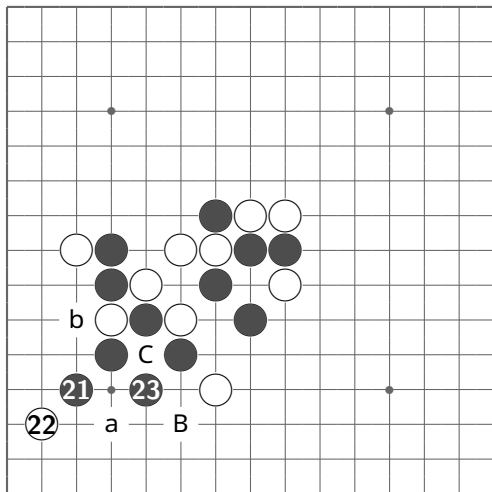
→ 解答 →

9.5 ヒクに妙なくヤスムに妙あり / 一本ヒイて呼手を打つ

呼手を打つことをヤスムとも言います。『四ノビは勝ちを消す』とも関連する格言で、四ノビだけでなく三ヒキ等の追い手も慎むべき時が多いことを表わしています。つい三や四を次々と作りたくなる特に初級者の方には、常に頭に浮かべておいてほしい格言です。ただし、ヤスム前に三を作っておくと、追加された石や新たにできた剣先が効力を発揮することもあります。強引に追い手を続けてあるかないかの勝ちに期待するよりは、勢力をじっと蓄える呼手を打って“以下容易”とした方が、確実に勝ちに導けることが多いものです。

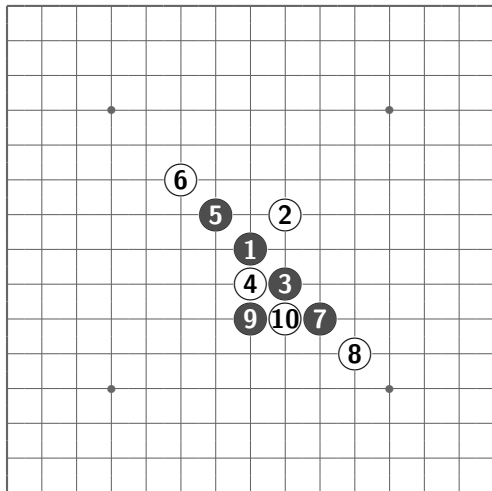


【例：黒先】白 14 までは双方とも難
 しそうな局面ですが、20 までとな
 ると黒にチャンスがありそうです。
 21 からはどう打つのが良いでしょ
 うか。



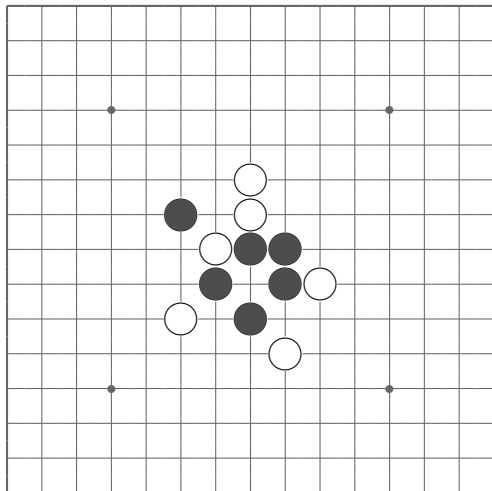
【例：解答】黒 21 と三を一本ヒイでの 23 が好手で、種々の勝ち筋が生まれています。白 24 で a なら、黒 B・白 b・黒 C と進めます。21 をヒカずに 23 だと白 21 と急所に防がれます。

次の問は呼手を打って優勢にしてくださいというものですが、ヤスム前に三をヒクベきかもしれませんし、三をヒクと勝てなくなるかもしれません。三をヒイてはいけない場合については、その理由も考えてみるとよいでしょう。



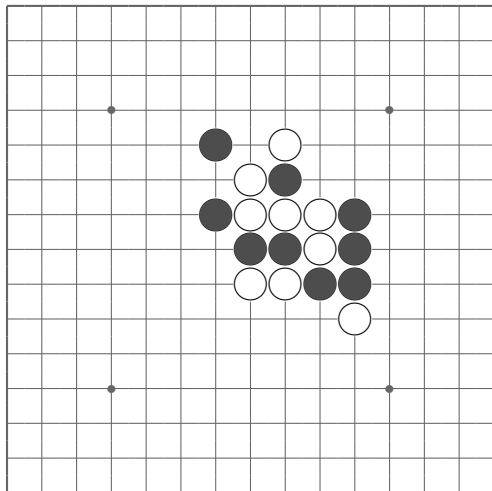
【問1：黒先】どちらかの格言を使って好形を作ってください。

→ 解答 →



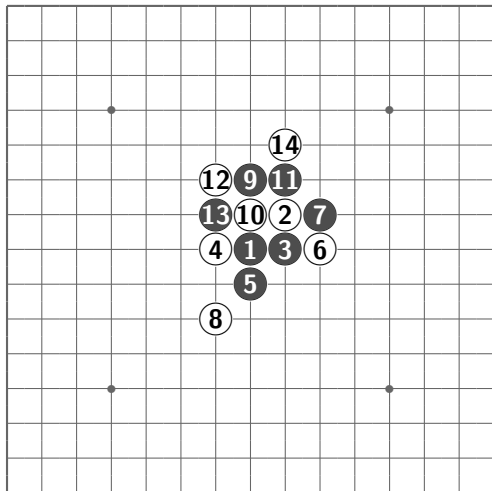
【問 2：黒先】うまく優勢の形を作ることができます。

→ 解答 →



【問 3：黒先】追詰めはなさそうなので勢力を蓄えます。

→ 解答 →



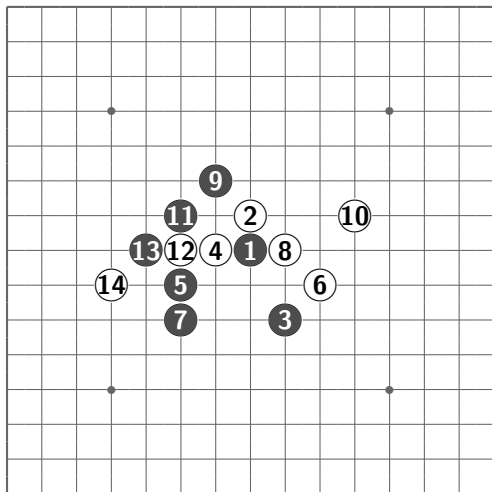
【問4：黒先】うまく優勢の形を作って下さい。

→ 解答 →

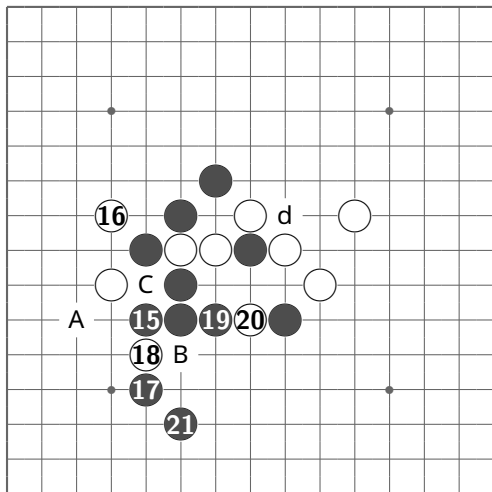
9.6 三々は四三の卵

黒にとって禁手は怖いもので、特に三々禁は思わぬ所に突然出現することもあります。そんな三々となる点でも、その存在がチャンスをもたらすと思えることが少なくありません。1つ石が加われば四三になるからです^{*40}。怖がるだけでなく、三々を積極的に利用し、四三勝ちの場所にしたり攻めの拠点にすることを考えようという格言です。

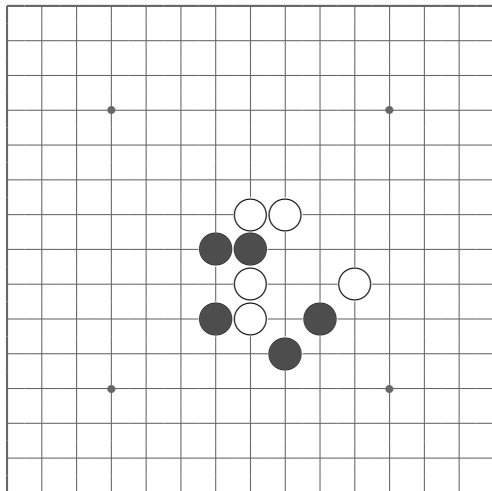
^{*40} そのため、黒に三々になる点があっても白にそれを狙う手段がない場合、その三々の焦点に白が打つことは多くあります (8.15 節中の『焦点止めの手筋』でも見ました)。



【例：黒先】白 10 は怖い手ですが、黒は 11 から攻撃を開始し、13 で四三の卵を作ったところです。

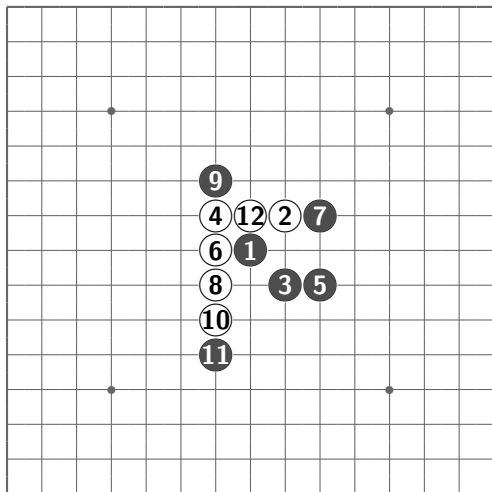


【例：解答】黒 21 後、A または B の四三勝ち。黒 15 が四三の卵の 19 の点を使いつつ新たに 18 の点に卵を作り、黒 17 と連続の好ミセ手です。白 16 で 19 は黒 C とヒイて容易で、18 で d は四追いです。



【問1：黒先】三々禁を狙われていますが、四三の卵として使いましょう。

→ 解答 →



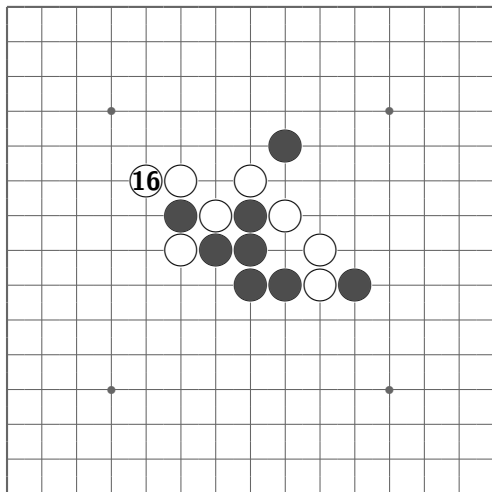
【問 2：黒先】白は黒の打ちたい所を
三々にして 12 と悠然と構えました。

→ 解答 →

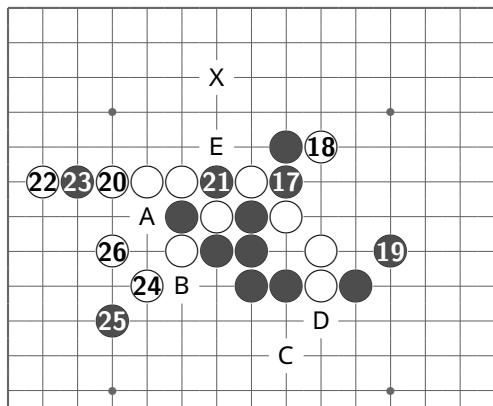
9.7 ノリ手を恐れよ / ノリ手を恐れるな

攻めている筈なのに、相手に追い手で先手を奪われそうになったり極端な場合は負けになるような状況に関する 2 つの格言です。正反対のことを言っていますが、いずれも真理でしょう。[4.2 節](#)や [6.2 節](#)等の内容と関連します。

関連格言に『ノリ手の一発、形勢逆転』がありますが、ノリ手のために苦い経験をしたことは誰もあるものです。勝ち筋が見えてもノリ手を恐れ慎重に読まなければいけません。一方、ノリ手を恐れているだけではせっかくのチャンスを逃しかねません。しっかりした読みの下で大胆な判断も必要です。



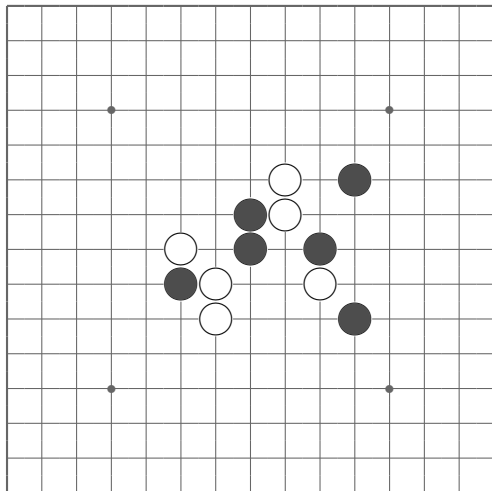
【例：黒先】白 16 までの局面です。
 両者とも相手の追い手を単純に防ぎ
 にいくと、簡単に負けになりそうで
 す。17 から互いに勝ちを狙って最
 善に頑張る手順を示して下さい。フ
 クミ手やノリ手が絡んでいて、難問
 です。



【例：解答】黒 17 からは図のようにノリ手の応酬となるのが互いの最善でしょう。白の三を 17 と三で止めるのは当然です (他は白 A の両ミセ)。白 18 で B はフクミ手になっていないため、黒 C とされて黒勝ち。譜の白 18 は X 点の三々禁を見るネライ手になっています。これを単に防ぐのは白 20 や D 等からの攻めがあります。

三々禁を長連筋で防ぎつつ四追いを残す黒 19 が好手です。しかし白にはこれを上回る好手順があって、3 回の四ノビ後の 26 の三で黒の四追いをノリつつ E の四三をミせて、これで白の勝ちとなります^{*41}。

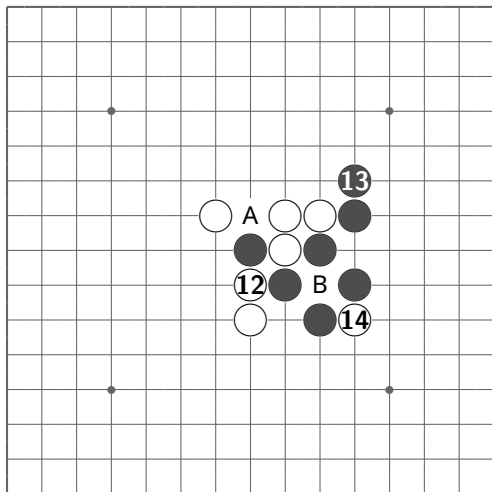
^{*41} 追詰めとならないので白の最善手とは言えませんが、白 20 で D の三ヒキも黒の攻めが続かず、結



【問1：黒先】ノリ手を怖れず、相手にノリ手を怖れさせます。考えにくそうなだけに良い練習問題でしょう。

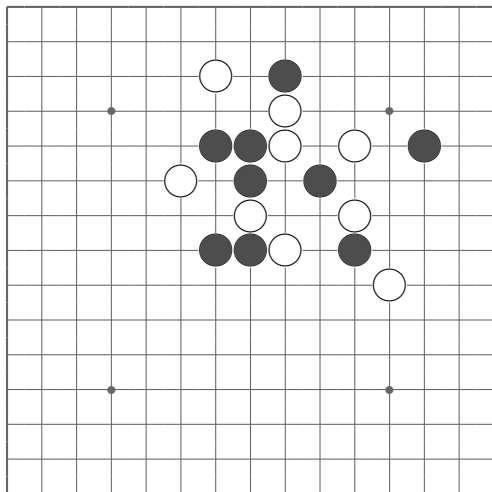
→ 解答 →

局は白勝ちとなるでしょう。



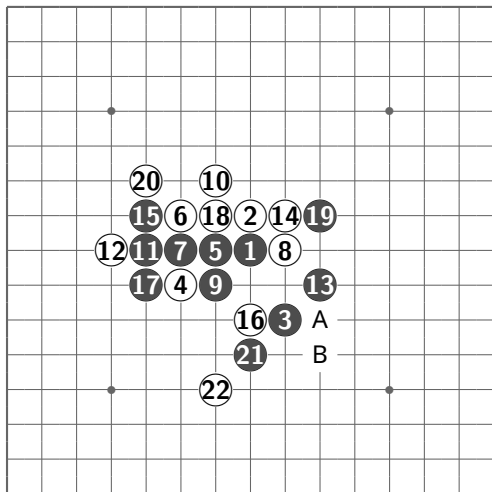
【問 2：黒先】13・14 とノリ手の応酬ですが、白のミセ手を黒は A と黙って防ぐか、B とフクミ手で反撃するかですが、どちらでしょうか。

→ 解答 →



【問 3：黒先】白には次に四三の点がありますが、問 1 と同じく、ノリ手を恐れず、相手にノリ手を恐れさせます。

→ 解答 →



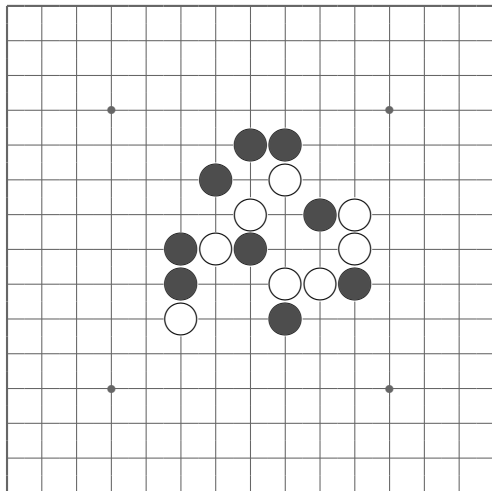
【問 4：黒先】黒 23 では A の三か B のフクミ手のいずれかを打とうと思っていますが、一方は黒勝ち、他方は白勝ちになります。

→ 解答 →

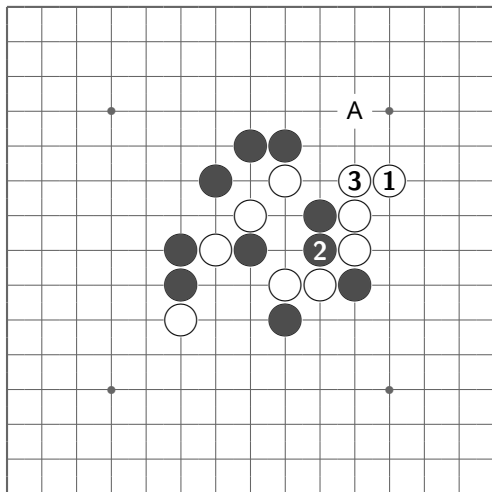
9.8 四々にノリ手なし

四三を打って“勝ち”と思った瞬間にノリ手で逆転、ということもあり得ます。白の場合に限られますが、四々であればノリ手は通用しません。四々を打てる時は（相手に既に四がある場合を除き）安心して四々を打つことができます。四三にする筋があるのにノリ手でうまくいかない時は、三を 1 回余分にヒク等することで四々にして勝ちにできる場合があります。

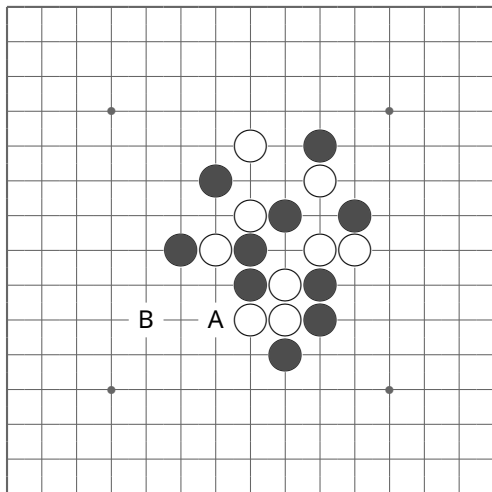
関連格言に『四々は四三の特上品』があります。



【例：白先】三をヒイて四追い、ではありません。



【例：解答】白 3 後 A の四々勝ちです。黒 2 が他にも同じ勝ち方です。白 1 後 (A 3) はノラれていますが、もう 1 回三をヒイて四々の形にすれば格言通りになります。



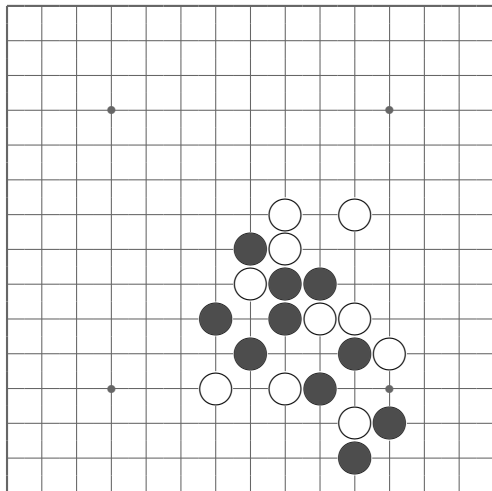
【問 2：白先】A の両ミセ手や B の
トビ三が目につきますが…。

→ 解答 →

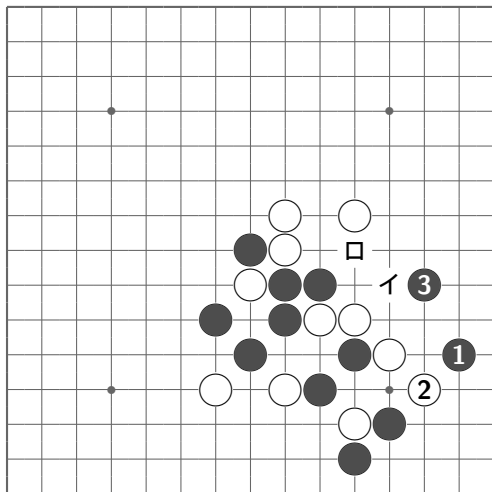
9.9 トブに妙あり

トビ三や トビ四は 時に気付きにくい好手となることがあることを言っています。トビ三は中に止められると通常は増えた石を使える程度の価値だけであるため打ちづらいのですが、この格言を思い出して考えると、他の石との結び付きや外側への発展性等で増えた石の重要な価値に気付いたりして良いことがあるかもしれません。

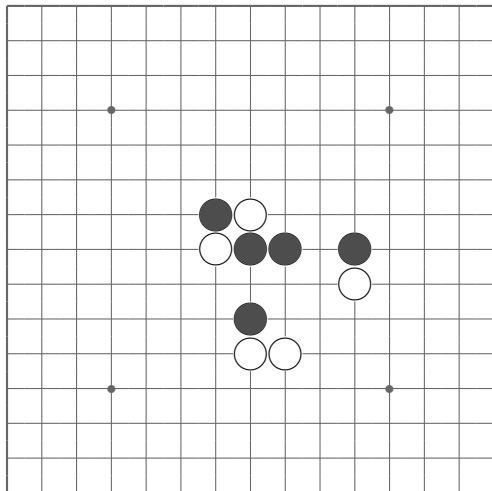
関連格言に同じ意味ですが『トビ三・トビ四も妙手なり』があります。



【例：黒先】勝って下さい。トビ三やトビ四も含め三や四をどこに作ることができるかをまず探して下さい。

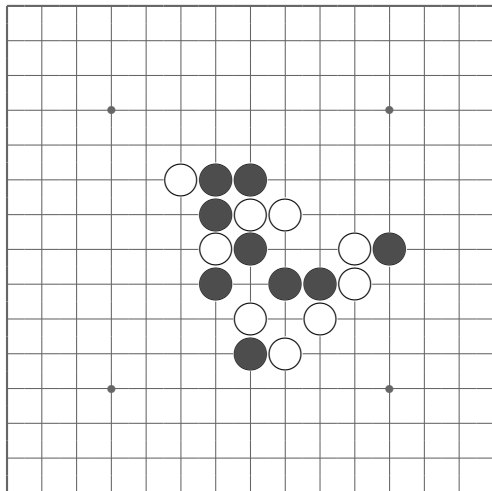


【例：解答】黒 1・3 とトビ三を作り（イ口）の四三勝ち。斜めのトビ三は気付きにくいものです。初手で 3 やイと打つと、また 3 でイの両ミセを打つと勝てなくなります。



【問 1：黒先】勝って下さい。トビ
三の練習問題です。

→ 解答 →



【問 2：黒先】勝って下さい。四三
は意外(?)な所にできます。

→ 解答 →

9.10 ヒイた方に止めよ / 逆ビキに妙あり

攻めたい方向に三をヒイて攻めを続行したくなるのは自然です。これに関連する 2 つの格言です。

『ヒイた方に止めよ』とは、二連を使って達三をヒカれその止め方に迷ったら、ヒイた方向が相手の攻めたい方向だろうから、そちらに止めるのが良いだろうという格言です。多くの場合は成立しますが逆止めが絶対となるような例外も多く、やはりよく考えて止め方を決めるのが良いようです。

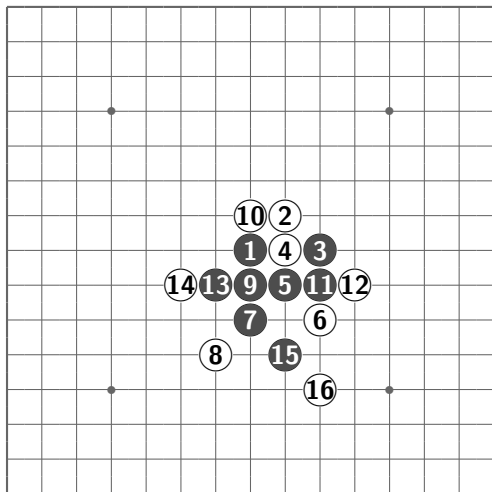
攻めたい方向にヒキたいけれど相手にノリ手があったり防ぎに役立つ剣先ができてしまう等で攻めが頓挫する場合、いったん逆方向に三をヒクと『逆ビキに妙あり』の格言通りになることがあります。逆ビキが使われるのは、上の条件に加え、次のいずれかの状況の場合です。

- ヒイた方に止めてくれると期待できる場合：攻めたい方向に剣先が残り、攻めを続行します。

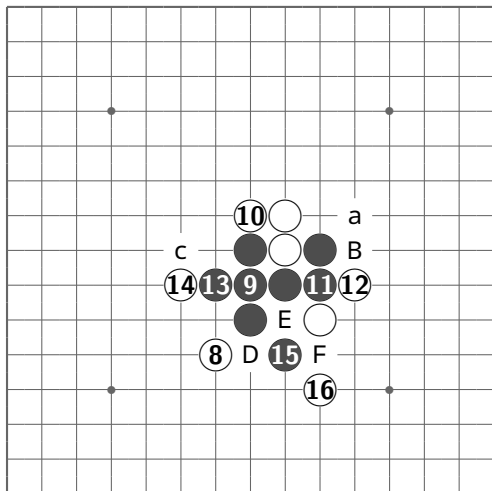
- 攻めたい方向に逆止めされても、止められなかった方向に攻め筋が残る場合：希望していた方向とは異なりますが、逆方向に攻めを続行します。

逆ビキすると好手になることがあると言っていますが、これも例外が多い(というより多くの場合は成立しない) 格言です。あまり逆ビキを考慮しない傾向があるので、逆ビキも考えてみる価値があるよ、と教えているのです。

関連格言に『広い方から止めよ』があります。周囲の状況から止めるべき方向を決めよと教えてくれるもので、広い空間に向けて剣先が残ると防ぎづらくなることを言っています。



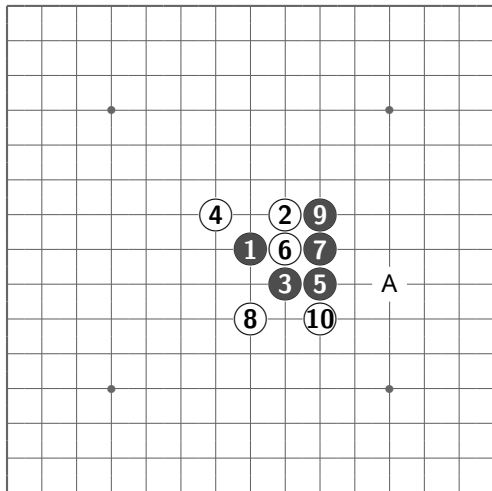
【例：(下左図)】7.2節でも見た定石手順ですが、白 8, 12, 16 で『ヒイ
た方へ止めよ』を実践しています。
黒 11, 15 が「ノリ手があって攻めたい
方向にヒケない」ための逆ビキと
言える三で、「ヒイた方に止めてく
れると期待できる場合」に相当し、
反対止めはより容易な黒勝ちになる
のを見越した三ヒキです。白 8, 12,
16 でヒイた方に止めなかった場合
の黒の打ち方を確認して下さい。



【例：解答】白 8 で a は、なお難しいのですが黒 13 と組みます^{*42}。白 12 で 13 は黒 B で両フクミの黒勝ちです。白 16 で c は、黒 D・E・F とヒイていく追詰めがあります。

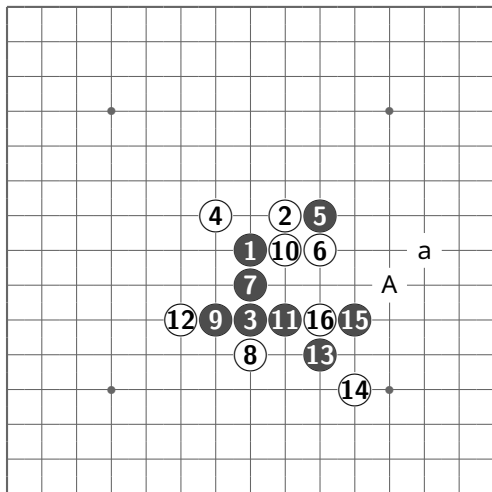
^{*42} 白 8 を a に止める作戦であれば、白 6 は対称形ながら盤端までの距離の違いから 7 の位置に打つ方が良いでしょう。その一変化図が 9.7 節の問 2 にあります。

次の２つの問は、攻めたい方向に止められても勝ち筋の残る逆ビキの例です。攻めたい方向に止められるため、勝ち手順を見つけるのは難しいかもしれませんが、せめて攻め筋を見つけた上で初手を打って下さい。



【問 1：黒先】A と飛び出しての勝ちがあればそうしたいところです。

→ 解答 →

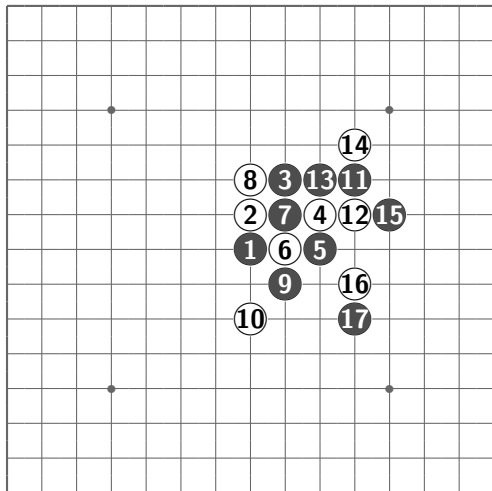


【問 2：黒先】A に打って攻めを続けたいところですが、白 a と剣先ができてしまいます。

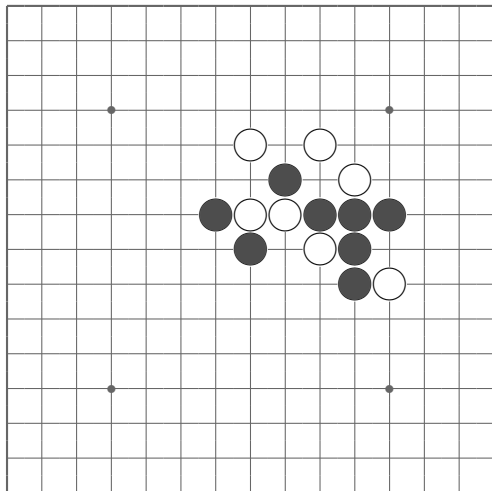
→ 解答 →

9.11 石を止めずに筋を止めよ

上級者の局譜を眺めていると、この考え方に基づくと思われる防ぎ方をしばしば見かけます。ここで言う筋とは、攻めの流れの途中に現われる三や四等の追い手となる地点や線のことです。つまり、相手の連や剣先を直接止めるのではなく攻めを途中で破綻させようとするもので、ぼんやりした防ぎのように見えて実は急所を押さえている手です。直接止めると広い空間での有力な攻撃がなお続きそうだとか、反撃の拠点ができにくい等の場合に用いられます。相手の攻撃の筋を先読みして、自石との関係も見越しながら事前にその筋を消したり弱めておこうとする防ぎ方で、その形に対する知識や深い読みが必要です。

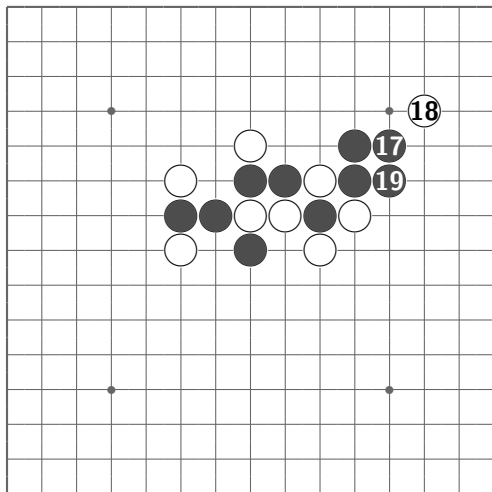


【例：白先】白の苦しい局面ですが、
できる限り頑張ってみましょう。



【問 1：白先】黒には四追いがあるので防ぎ手は限られていますが、どこが最善でしょうか。

→ 解答 →

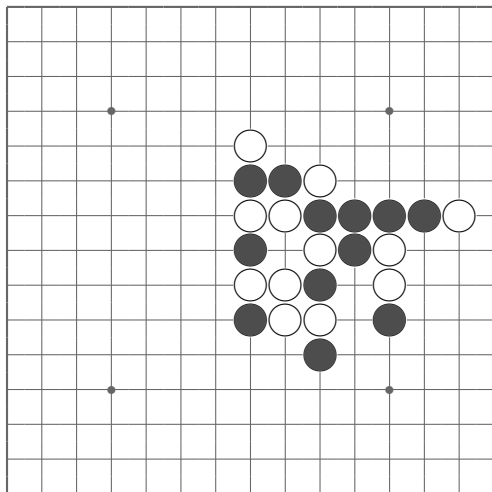


【問 2：白先】黒は四つ目に組み、白の 1 ヶ所の防ぎを除き追詰めのある攻めです。白はどう防ぎますか。

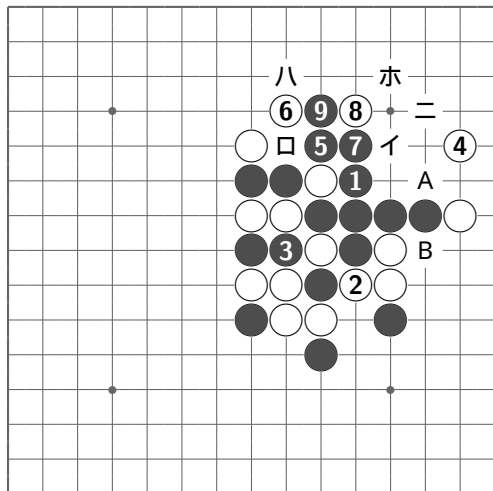
→ 解答 →

9.12 三剣あって勝てぬことなし

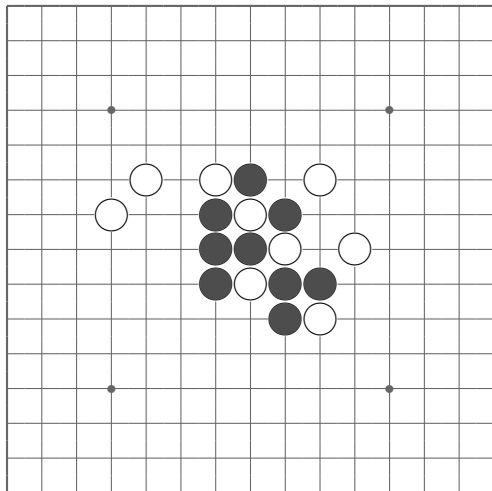
さんけん
三剣とは、剣先が一定領域内に 3 つ以上あることを言い、強力な攻撃手段が揃っている状態です。三剣ある状態になった時には勝ちがある筈だと思って探してみよう、という意味と、三剣ある状態にすることが勝ちにつながる好手になりやすい、という意味があります。



【例：黒先】黒は剣先集団を作りその威力を使って勝って下さい。



【例：解答】9 後 (イ口) の四三勝ち。
 初手ではノリ手での防ぎを怖れずに
 黒 1 と三をヒキます。白 2 で 7 だ
 と、‘B 後 A’ なので図の 2 と防ぎ
 ますが、黒 3 として三剣が揃いまし
 た。4 で他は、(二 A)、(4 イ 7)、‘B
 後 A’、‘5 後 (7 イ)’ または ‘5 後 (8
 4 二ホ)’。6 反対は (7 イ口 6 ハ 9)。



【問 1：黒先】白はミセ手を打ちましたが、黒には三剣あります。

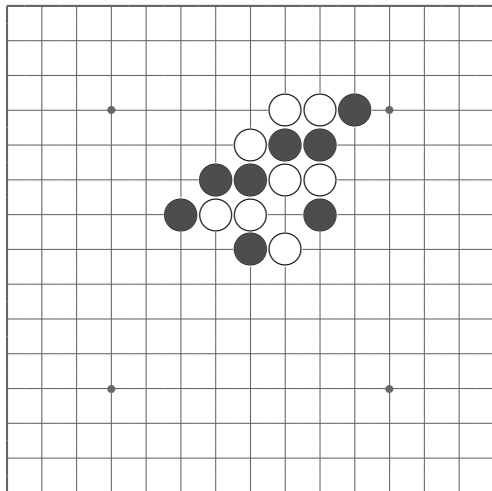
→ 解答 →

9.13 眠三連は突き伸ばせ

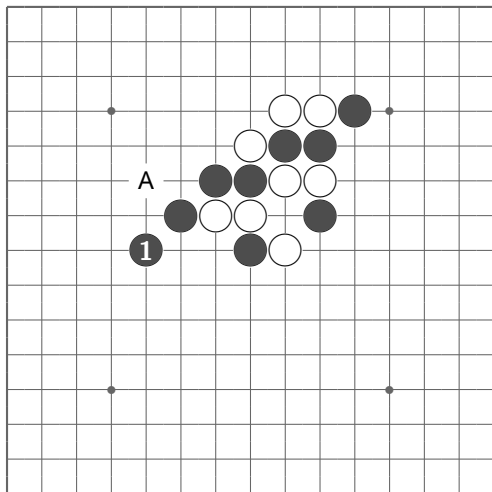
みんさんれん

眠三連とは、一端が相手の石で止められている連続した3個の石です。この格言は、相手の石と反対側の広い空間に自分の石を追加して眠三連を作る手は好手になると言っています。膠着した局面の場合、広い空間に向けて斜めに眠三連を作る手は、局面を打開する威力のある手になります。斜めでなくともこの種の突出しは威力ある手です。それが強呼手であればなおさらです。

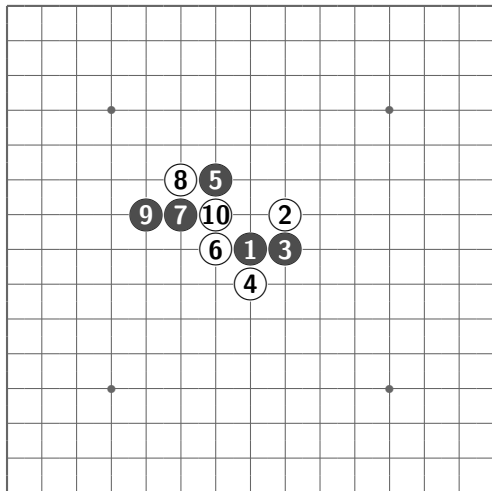
関連格言に、『眠三連は迷わず叩け』や『手のない時には剣先を叩け』があります。広い空間に突き出た眠三連は放っておくと防ぎようのない強力な勢力基盤になりやすいので、早めに頭を叩いておくのが良いと言っています。



【例：黒先】黒の次の手の候補を挙げて下さい。

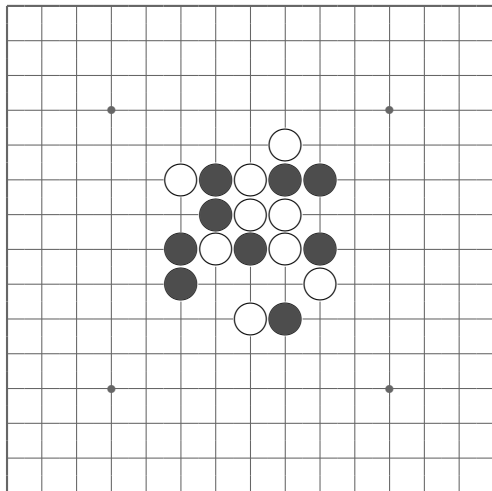


【例：解答】強呼手 A と同様にあるいはそれ以上に、黒 1 の突出しは好手となります。白が強呼手を打てないこの瞬間ですので（上部が広がれば強呼手となる点があります）、弱呼手ながら広い空間に突き出す黒 1 の手は強力なパンチ力を持っています。



【問 1：黒先】黒 11 はどこが良いでしょうか。

→ 解答 →



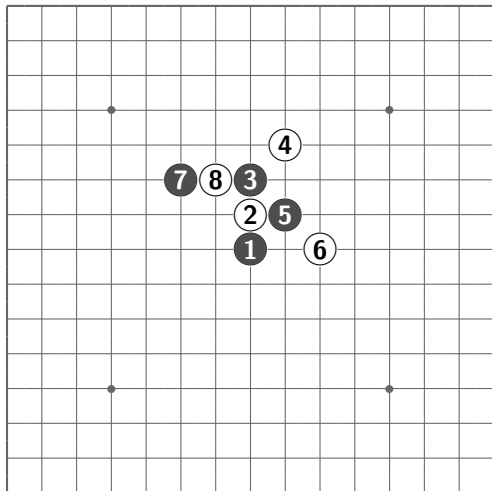
【問 2：黒先】まだまだこれからのように見えますが、黒に好手があります。

→ 解答 →

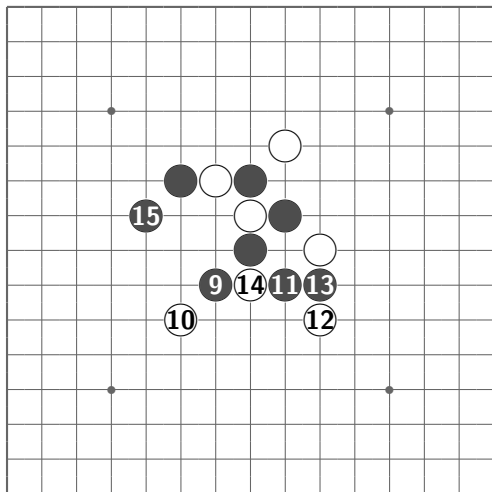
9.14 その他の格言

■ 石は斜めに使え

『眠三連は突き伸ばせ』でも斜めの眠三連の突出しの迫力があったように、石が斜めにつながっていると広い空間への発展が容易で勝ちやすくなります。



【例：黒先（下左図）】定石の手順です。黒 9 からはどう打ちますか。

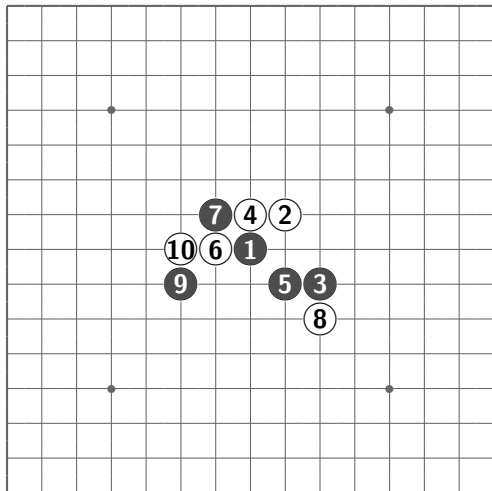


【例：解答】黒 9・11 と斜めの筋で攻め、一旦白の三々の点を消しておき、15 と広い空間に向けて斜めに発展する呼手で勝勢にできます。白 12 で他は、黒 14 からの追詰めとなります。

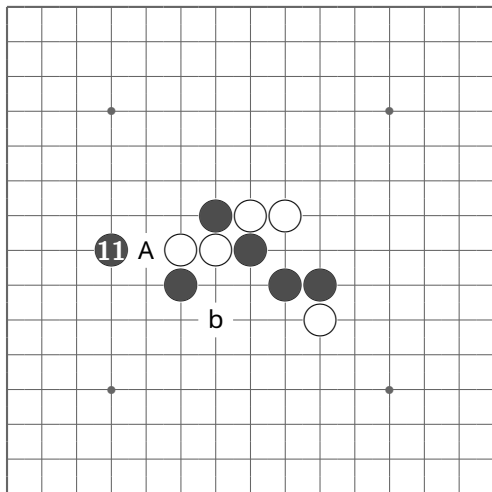
■ 呼手は広く大きく打て

この格言の内容は 8.11 節で述べています。可能ならばできるだけ広い空間に向かって打つことで、新天地で勢力を発展させ勝ちに導けると言っています。

関連格言に『戦いは広い所で』があります。



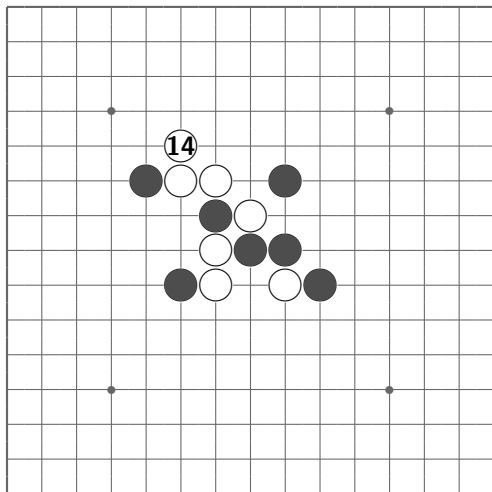
【例：黒先】難しい局面ですが、黒
11 でどこに打ちますか。



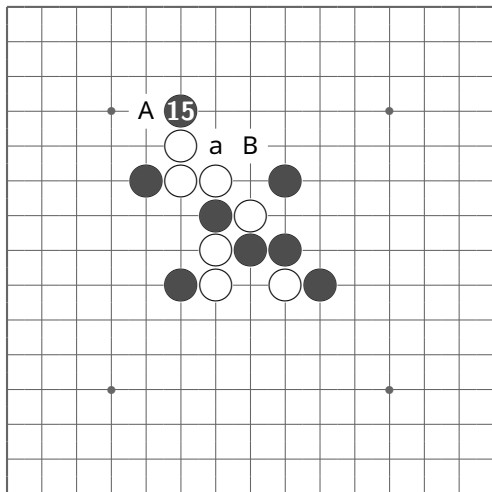
【例：解答】黒 11 が定石とされている好手です。11 は A で良さそうに見えますが白 b の防ぎが強く、図の 11 よりは劣るようです。

■ 守りはケイマ

3.5 節にあるように、桂馬の網の形状で防がれると五連を作るのが難しくなります。桂馬の網とまではいかなくとも、防ぎの石に桂馬の関係で絡まれるとその隙間をくぐって攻め手を継続することが難しくなることがあります。



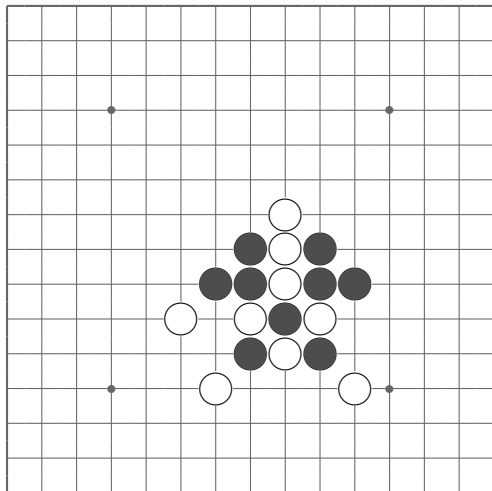
【例：黒先】白は 14 と突き出して攻勢のようですが、黒 15 はどこがよいでしょうか。



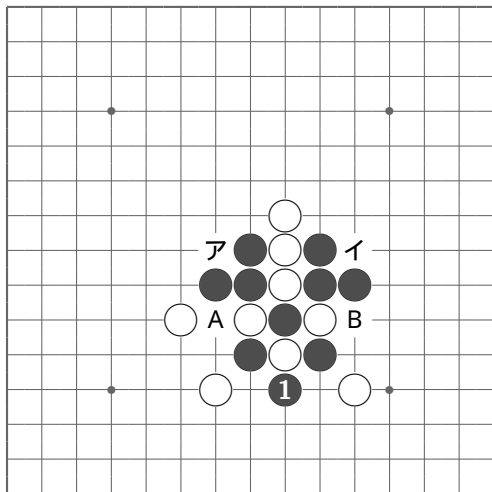
【例：解答】黒 15 が桂馬の網を作ろうとする防ぎで、白の勢力は分断されています。白 16 で a と四つ目に組めば、再び B の桂馬があります。黒 15 で『剣先を叩け』と A に打つのはここでは失敗で、白 a と組まれて白優勢です。

■ 左右同型中央に手あり

石が増えてきた時に左右対称あるいは点対称になることは珍しいことですが、そのような場合には対称の中央に打つ手が好手になりやすいと言っています。左右両方への睨みがきくという意味で、多くは見合いの手筋に含まれます。



【例：黒先】次の好手はどこでしょうか。



【例：解答】黒 1 が『中央に手あり』
 の手で、‘A 後ア’、‘B 後イ’を見合
 いにして、必勝となります。

■ 攻めながら守れ、守りながら攻めろ

攻め一方の手ではなかなか攻めきれず、相手に反撃の機会を与えて攻めが頓挫することは多いものです。また、で見たように、守り一方の手では相手に余裕をもって攻められて反撃の機会のないまま負けになったりします。

攻める時は相手の反撃の芽をつぶしながらあるいは牽制しながら攻めるのが良い、また守る時は反撃の足掛かりを作るように守るのが良いと言っています。

■ 攻めるは守るなり

単純に攻めるだけでなく、相手の反撃を封ずる守りの手を打つことも、結局は攻めにつながると言っています (8.12 節の『後の先の手筋』と通じる考え方です)。別の解釈も可能で、守りに徹してジリ貧になるよりは、『攻撃は最大の防御なり』と考えて攻めまくるのも良いととれます。

■ 四追いに勝てるものはなし

防ぎようのない‘必勝形’を相手が作っても、自分側に四追いで勝ちが残っていれば逆転勝ちとなります。攻めや守りの手段としてのフクミ手の強力さを示すとともに、いくら必勝形を作っても相手に四追いがあれば負けてしまうよという戒めの言葉でもあります。

■ 一手違いで勝て / 白はフクミ手で守れ

細い筋であっても相手より1手でも早く五を作ればよいので、『肉を切らせて骨を断つ』ように、一手違いの勝ちにもちこめばよいのです。『守りながら攻めろ』の格言を実現する1つの手法として、白でなくても黒でも同じですが、四追いが残るように守るのが時に有効です。相手に四追いがなければ、相手は守るか防ぎながら攻めとなる手を打つしかなく、攻めが制約されます。

■ 四ノビ忘れは百年の大過

四ノビはほぼいつでもでき、初心者ほど無意味に四ノビをする傾向があるため、四ノビは原則としてしない方が良くと繰り返し言われます (4.5 節や 9.2 節参照)。しかし、四ノビをしなかったために勝ちを逃したとか負けになったという経験は誰もがあります。四ノビをすべきか否かの判断は難しく、勝敗を分けるほど重要な時もあるものです。

■ 一手の威力は岩をも砕く

たった 1 個の石を置くだけの一手でも、混沌とした局面を明瞭な勝ち形に導いてくれることがあることを言っています。妙手とか好手と呼ばれる手がこれに相当するでしょう。実戦ではそのような手がどこに隠れているのか分かりませんので、そのような手を常に探し求めて次の手を注意深く検討すべきとも解釈できる格言です。

■ 敵の急所は我が急所

勝敗を競いあう戦いの多くで成立する格言で、連珠でも成立します。相手が打ちたいであろう絶好の点に先着することで、相手が攻めや守りの拠点を築くことを妨害し、自分側に有利に展開できるようになるものです。逆に、自分が先に打っておくべき要所の点は相手にとっても重要な点になるだろうとも教えています。

■ 盤は丸く打て

盤の中央(天元)から徐々に周囲に戦いが広がっていきますが、中央付近に密集するよりは広い空間に向かって戦いの場を求めた方が勝ちやすいものです(8.11節参照)。15路の狭い盤なので、すぐに盤端に近付きます。そこで外側の四方の空間をうまく利用しなさい、と言っています。

■ 定石は覚えてから忘れて打て

自由打ち (10.2 節参照) では“先手必勝^{*43}”の手順が多く研究され、先手必勝定石として定着しています。しかし、実戦では開局規定に従って打ち進められるためそのような先手必勝局面が出現することはほとんどありません。先手必勝定石は覚えるものではなく (膨大でありとても覚えきれません)、そこに出現する種々の手筋や好手順を学び取り応用するものであると言っています。

■ 様子はヒイて見よ

攻め方に迷った時や読み切ることが難しい局面では、三 (特に達三) をヒイて相手の止め方を見て改めて考えるのもいいじゃないの、と言っています。達三であれば一方に剣先が残りますので大きな損はしないでしょ、と楽観的に考えています。難解な局面で持ち時間が切迫している時には有効な考え方でしょう。

^{*43} “先手必勝”や“必勝”とは、相手がどのように打ってきても一方が最善の手で応じれば勝ちになることを言います。‘どんな手を打っても必ず勝つ’という意味ではありません。

9.15 [コラム] 格言の一覧

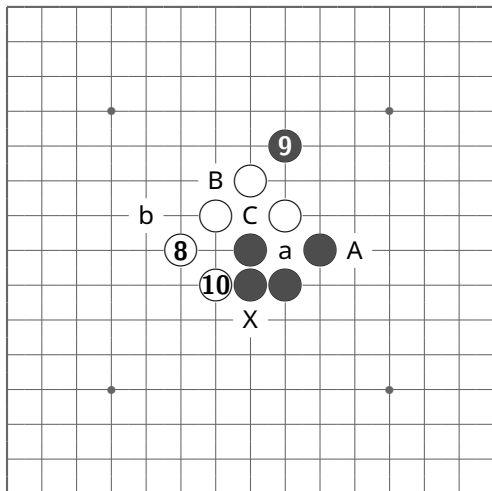
本章で紹介した格言・関連格言の一覧を五十音順で示します。これらを見てその意味するところを思い出して下さい。

- 石は斜めに使え
- 石を止めずに筋を止めよ
- 一手違いで勝て
- 一手の威力は岩をも砕く
- 一本ヒイて呼手を打つ
- 逆ビキに妙あり
- 禁手を知らずに連珠を打つな
- 呼手は広く大きく打て
- 左右同型中央に手あり
- 三剣あって勝てぬことなし
- 三々は四三の卵
- 四追いに勝てるものはなし
- 四三の芽を摘むバカはなし
- 四々にノリ手なし
- 四々は四三の特上品
- 四ノビは勝ちを消す

- 四ノビ忘れは百年の大過
- 定石は覚えてから忘れて打て
- 白はフクミ手で守れ
- 白を持ったら禁手をネラエ
- 攻めながら守れ、守りながら攻めろ
- 攻めるは守るなり
- 戦いは広い所で
- 敵の急所は我が急所
- 手のない時には剣先を叩け
- 手のない所にフクミの一発
- トビ三・トビ四も妙手なり
- トブに妙あり
- ノリ手の一発、形勢逆転
- ノリ手を恐れよ
- ノリ手を怖れるな
- 盤は丸く打て
- ヒイた方に止めよ
- ヒクに妙なくヤスムに妙あり
- 広い方から止めよ
- 守りはケイマ
- ミセ手は勝ちを生む
- 眠三連は突き伸ばせ
- 眠三連は迷わず叩け
- 様子はヒイて見よ

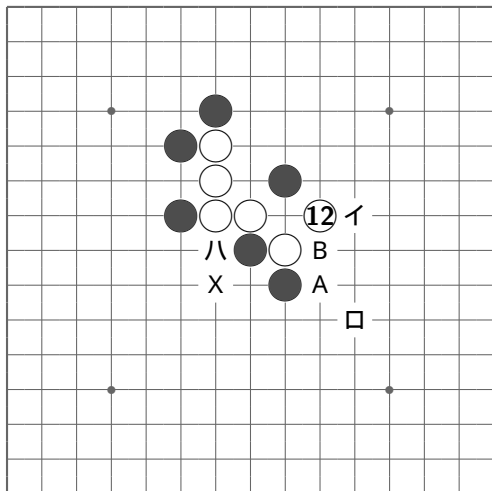
9.16 本章にある問題の解答

9.1 節 (白を持ったら禁手をネラエ) 問題の解答



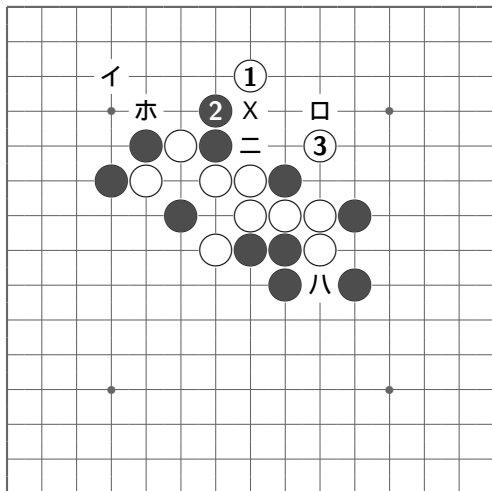
【問1:解答】白10とX点の三々を脅かしつつ好形に組んで勝勢です。黒aにはノラずに白Aと止めておきます。黒bには白Bからの、黒9で反対は白Cからの追詰めがあります。

[← 問題に戻る ←](#)



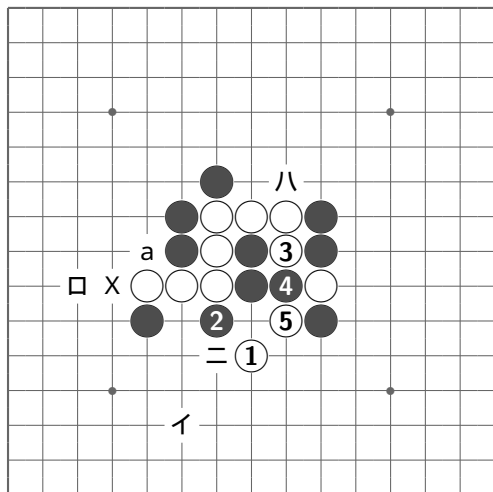
【問 2：解答】白 12 が (イロハ) で
X 点三々禁を狙うネライ手で、最強
の黒イにも長めですが白 A・B と進
める切れのない攻めで勝つことがで
きます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3:解答】白3後、(イ口二)、(イ二) または (ハ二) で X 点三々禁です。黒2で他は、(2ホX) の四三勝ち。三々禁の点は通常裏に隠れています。三々禁のかすかな臭いを嗅ぎつける能力を養っておく努力をしましょう。

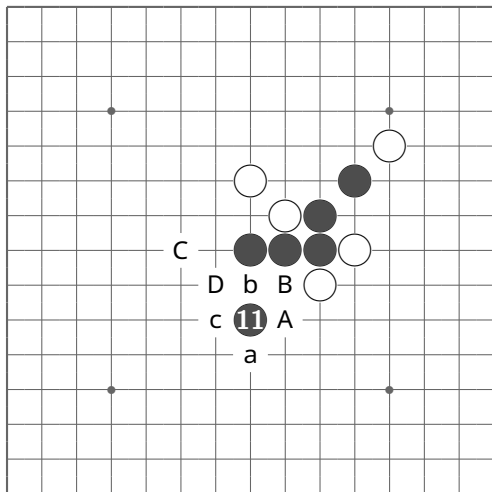
[← 問題に戻る ←](#)



【問4：解答】白5後、(イ口)または口でX点三々禁です。黒2でaの時は、四ノビで三を止めてから白5とし(ハニ4)で3の点を四々禁にします。白1のミセ手が好手で、『ミセ手は勝ちを生む』(9.3節)の例にもなっています。

[← 問題に戻る ←](#)

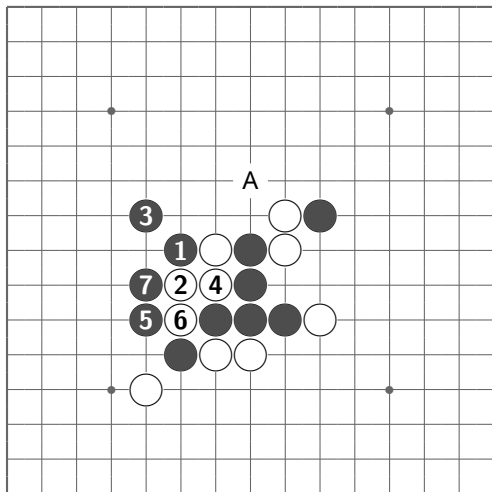
9.2 節 (四ノビは勝ちを消す / 四三の芽を摘むバカはなし) 問題の解答



【問2：解答】黒11が好ミセ手です。
 白aには黒Aで再度のミセ手になります。
 白bには黒Bから、最強の白cには今度は黒C・Dと四ノビから始めて勝ちがあります。

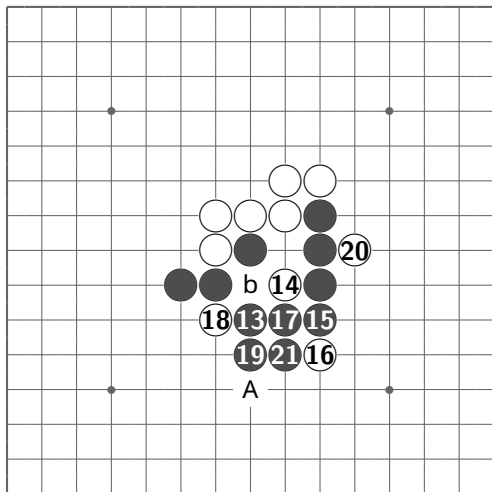
[← 問題に戻る ←](#)

9.3 節 (ミセ手は勝ちを生む) 問題の解答



【問 1：解答】黒 7 後 A の四三勝ち。
 黒 1 が好ミセ手で、横の眠三の力を
 効果的に A に波及させる拠点にし
 ています。白 2 で 6 なら黒 4・7 と
 進めます。

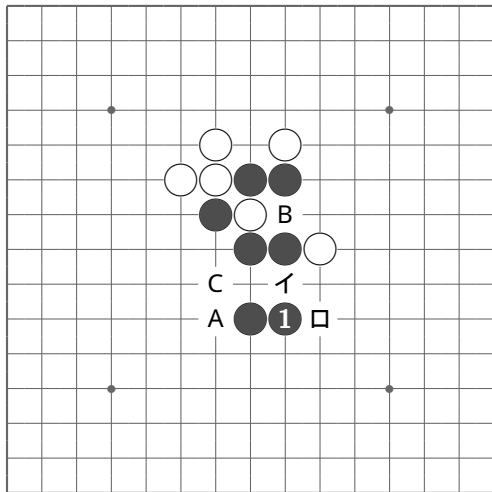
← 問題に戻る ←



【問 2：解答】黒 13 とミセ手を打ち、白 14 と三で防いでも図のように攻めを続行して、21 後 A の勝ちとなります。白 14 で b は、黒 17 と打ちます。13 では図の 13 と不要の 15 の四ノビ以外だと白勝ちになります。

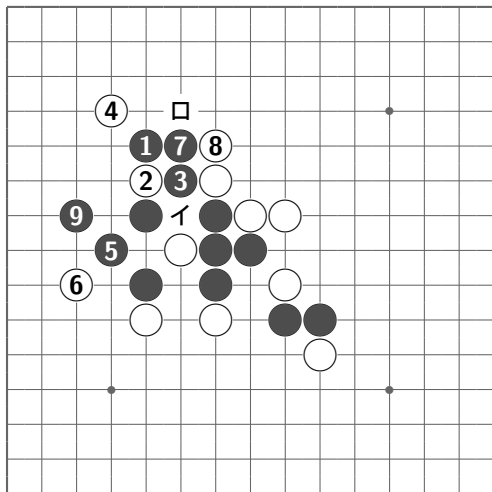
← 問題に戻る ←

9.4 節 (手のない所にフクミの一発) 問題の解答



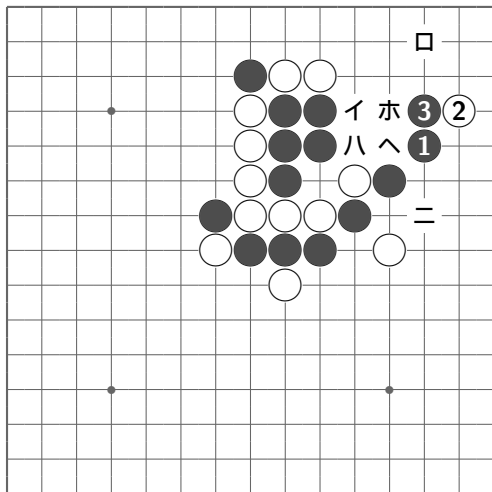
【問1：解答】黒1と(イロ)の四追
いを見る手を打てば、白は三をヒク
余裕はなく、防ぎにきても黒Aや
B・Cとする攻めがあり、黒の勝勢
になります。同じようでもイや口の
フクミ手は、白1と防がれて次が続
きません。

← 問題に戻る ←



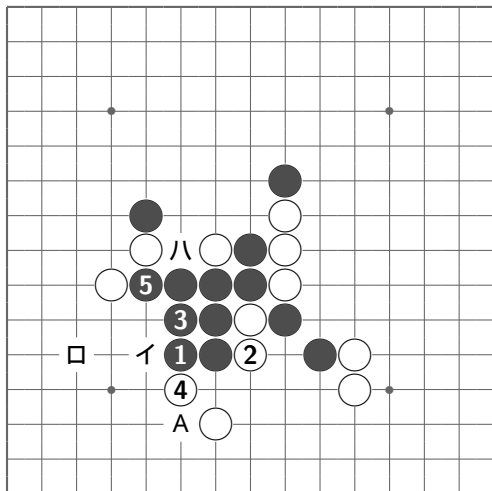
【問2: 解答】黒1が強烈なフクミ手で、以降は難しくない追詰めです。譜は白2の防ぎの例ですが、9後(イ口)です。同じようでも初手で2や9はイと防がれます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒1の四ノビ後の3が(イロ)、(ハ二)、(ホへ)の3種類をフクム気付きにくい好手で、白は防ぐ方法がありません。

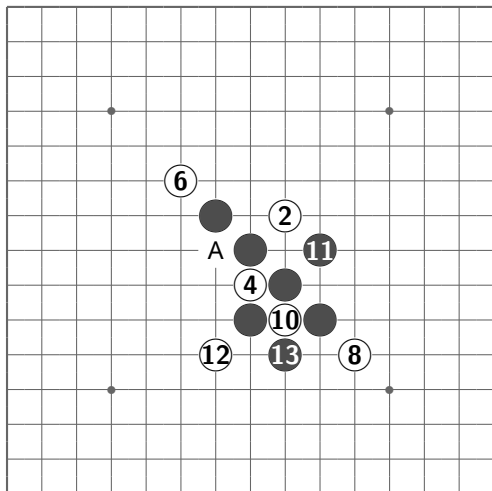
← 問題に戻る ←



【問 4：解答】5 後 (イロハ)。2 で他は、同じ、(2 イ 3)、あるいは 4 と三をヒイてからまたは 2・A と四と三をヒイてからの四追い等があります。黒 1 が絶好点で、すぐにここに目がいってフクミ手と気付けばしめたものです。

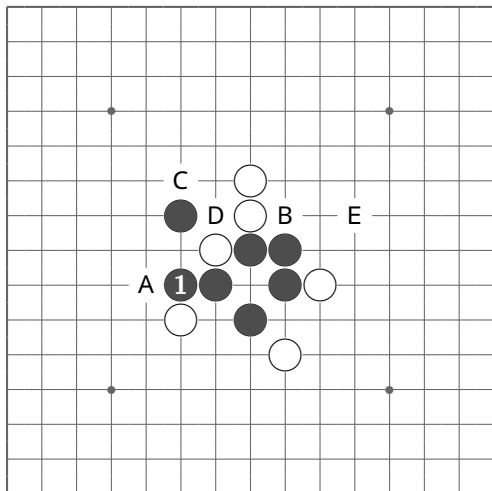
[← 問題に戻る ←](#)

9.5 節 (ヒクに妙なくヤスムに妙あり / 一本ヒイて呼手を打つ) 問題の解答



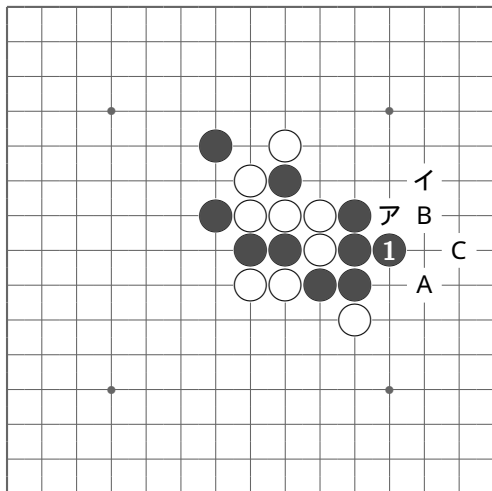
【問1: 解答】黒 11・13 が『一本ヒイ
て……』の格言に従った好手です。
13 では A からの長めの追詰めがあ
りますが、ヤスんでおいた方が早く
楽に勝てます。白 12 反対は、難し
くないので A から追詰めます。

[← 問題に戻る ←](#)



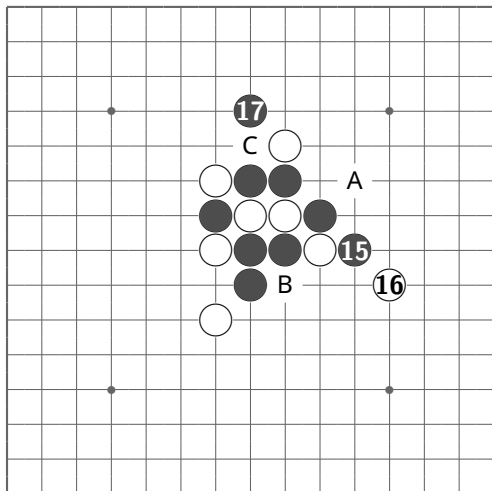
【問2：解答】三を止める白石が攻めを制限すること、白の防ぎに応じて三のヒキ方を変えたいことのため、三をヒカずの黒1が好手です。白Aが強防ですが、黒Bとヒイて止め方に応じてCかDかEと攻めます。

[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】斜めの連は状況によりアかイに使いたいので三ヒキを保留し、勢力補強の黒1が好手です。これで白がどこに防いでも追詰めとなります。白アなら黒B・Cと攻めます。黒1でAも良さそうですが、白アが強防です。

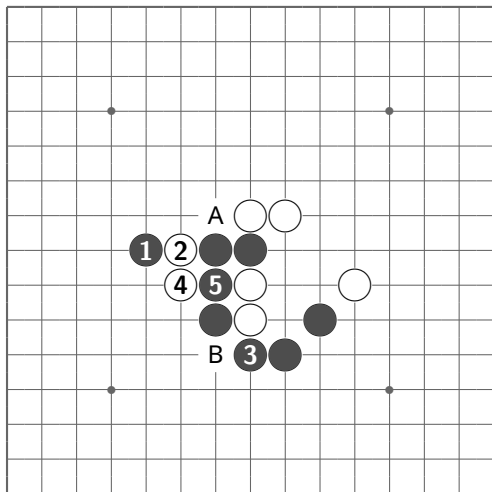
[← 問題に戻る ←](#)



【問 4：解答】A の剣先と連結する 15 の点に三をヒキ、上部に剣先を作っての呼手 17 が好手です。16 反対は、B 後の四追いです。種々の攻め味が残っていて黒優勢です。15 の三ヒキをせずに白に C あるいは 15 と打たれると、攻めの拠点が急に少なくなります。

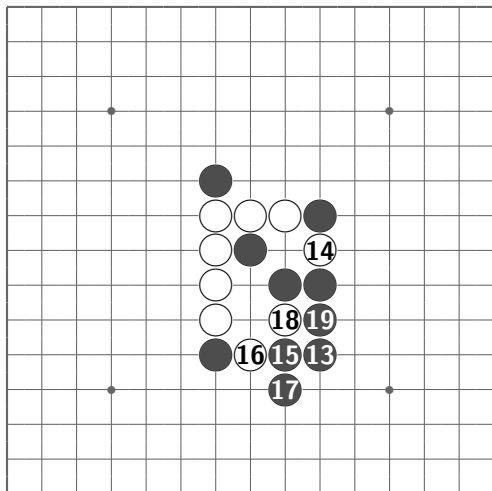
[← 問題に戻る ←](#)

9.6 節 (三々は四三の卵) 問題の解答



【問 1：解答】黒 5 後、A または B の四三勝ち。黒 3 で上下に四三の卵ができ、黒 5 でどちらかを四三にできます。

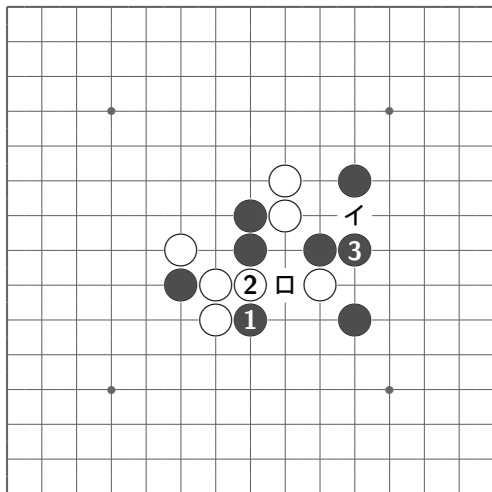
[← 問題に戻る ←](#)



【問 2：解答】三々の点を使う黒 13 のミセ手から始まる追詰めがあります。白 14 の強防には 19 のフクミ手までを示しました。以下容易です。

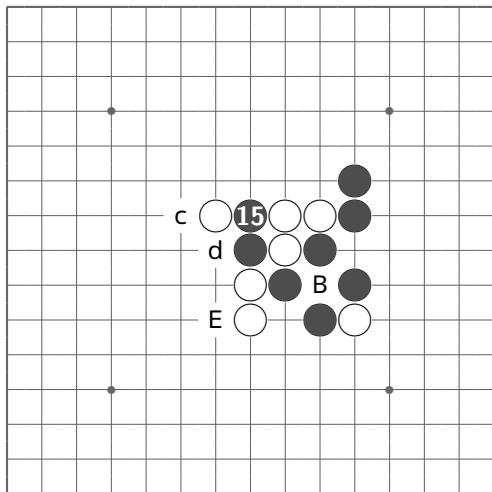
[← 問題に戻る ←](#)

9.7 節 (ノリ手を恐れよ / ノリ手を怖れるな) 問題の解答



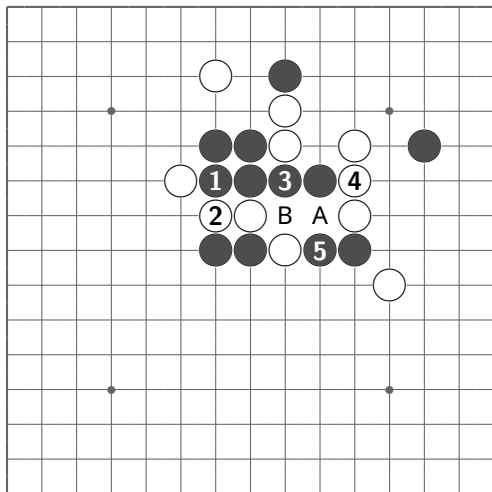
【問1：解答】黒3後、(イロ)のノリ切り勝ち。白2と止める手がミセ手ですが、それを黒3と三を作りつつノって、次にノリ切り勝ちとなる四三を作ります。

[← 問題に戻る ←](#)



【問2：解答】黒15と四三の焦点に止めます。15でBのフクミ手を打つと、白c・dとノリ手を打たれて白勝ちです。白16から白は攻めを続けることができますが、注意深く対応すれば（例えば、白dには黒E）、黒の打ちやすい局面になります。

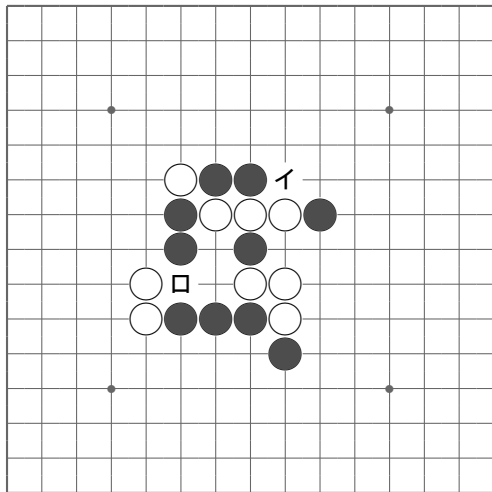
[← 問題に戻る ←](#)



【問3：解答】黒5後Aの四三勝ち。白のB点四三は黒1とノリます。白4でA点が白の四三になりますが、構わず黒5のノリ手の三で今度はA点が黒の四三になります。初手で3は白1と、Bは白5と止められます。

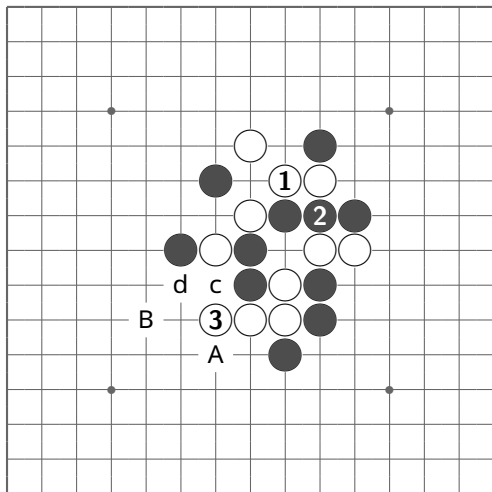
[← 問題に戻る ←](#)

9.8 節 (四々にノリ手なし) 問題の解答



【問1：解答】白（イロ）とすれば口
点が四々になります。どちらの四も
ノラれていますが、四々なので問題
ありません。

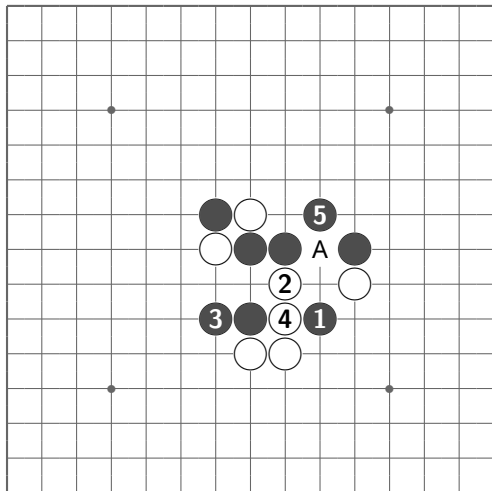
[← 問題に戻る ←](#)



【問2：解答】白3後、Aの四三勝ち、またはBの四々勝ち。初手で3はc、Bはdとノリ手で防がれてしまいます。白1は『事前工作の手筋』と言えます。

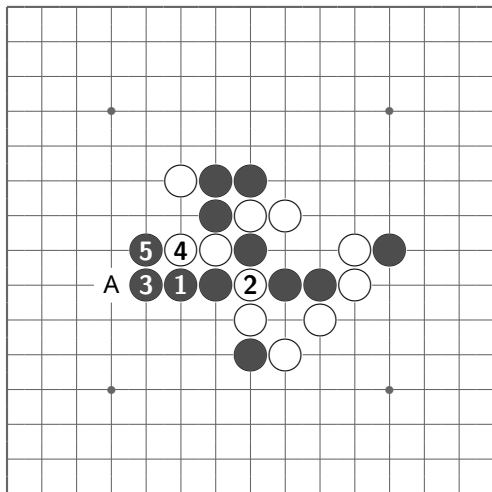
[← 問題に戻る ←](#)

9.9 節 (トブに妙あり) 問題の解答



【問1：解答】黒1・3・5と3回のトビ三後にAの四三勝ちです。2で他は(2A)で、他のトビ三はどこに止められても同じです。初手で2は、白1のノリ手です。

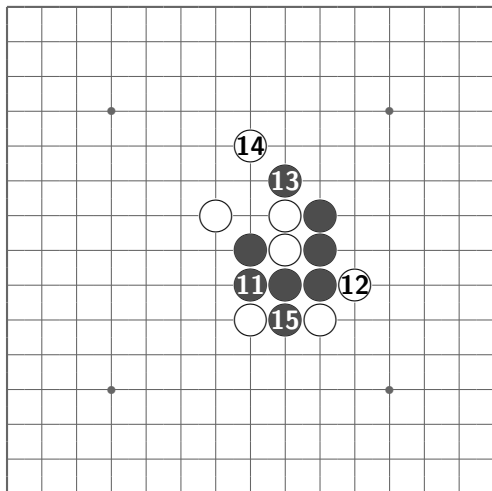
[← 問題に戻る ←](#)



【問2：解答】黒5後Aの四三勝ち。
トビ四とトビ三の連続ですが、手順
を変えると勝てません。

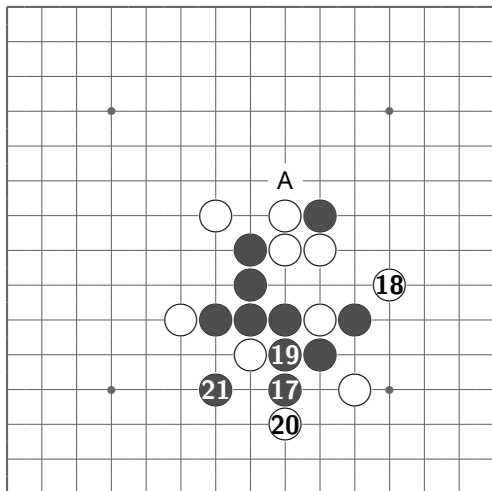
← 問題に戻る ←

9.10 節 (ヒイた方に止めよ / 逆ビキに妙あり) 問題の解答



【問 1：解答】黒 11 が逆ビキの好手。
 白 12 に 13 が好フクミ手で、白 14
 にも 15 が好手です。以下も追い手
 で攻めて黒勝ちとなります。12 反
 対は、黒 13 からのより容易な追詰
 めがあります。

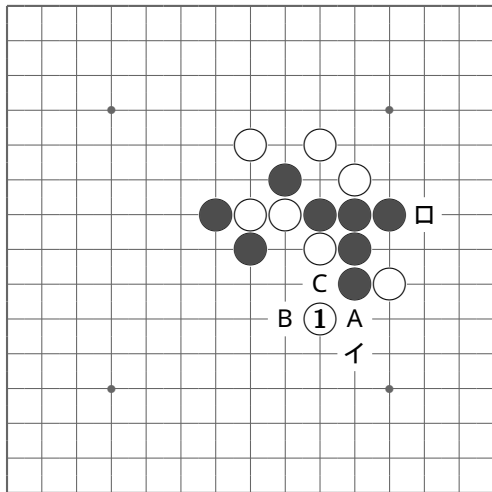
[← 問題に戻る ←](#)



【問2：解答】黒17が逆ビキの好手で、18絶対（反対はAの両フクミ）に19・21とフクンで以下は難しい追詰めです。

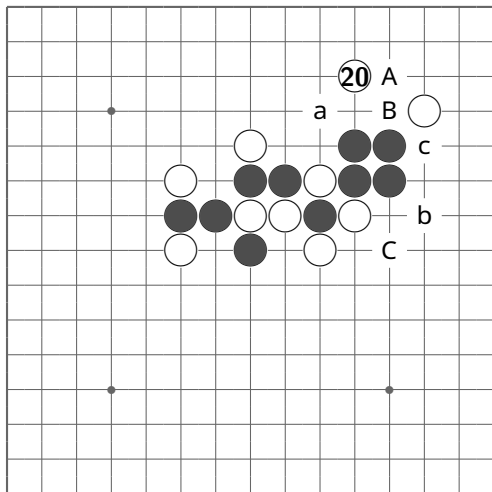
[← 問題に戻る ←](#)

9.11 節 (石を止めずに筋を止めよ) 問題の解答



【問1：解答】黒には(イ1口)の四
 追いがありますが、それを防ぐ手
 の中では白1が最善です。口の剣先
 だけでなくイやAの剣先との結び
 付きを消し、BやCからの発展も
 制限しています。

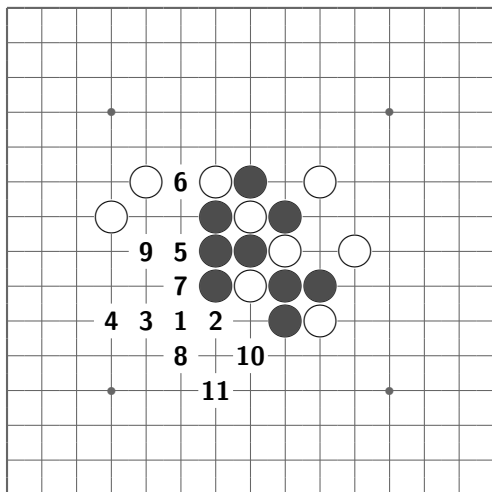
[← 問題に戻る ←](#)



【問2：解答】白20が意外(?)な強防です。20の点を通る2つの斜めの筋が使えなくなっています。強防そうな白aには黒Aから、bにはBから、cにはCからの追詰めがあります。

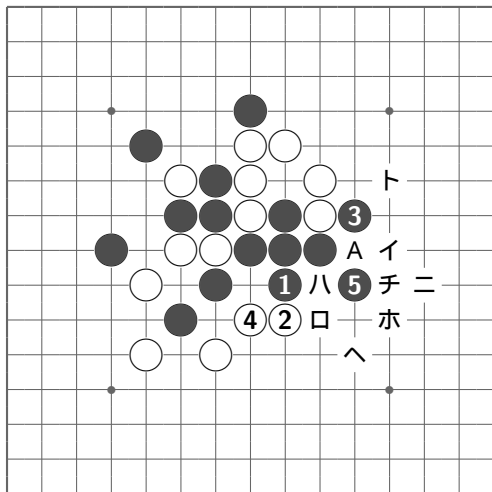
[← 問題に戻る ←](#)

9.12 節 (三剣あって勝てぬことなし) 問題の解答



【問 1：解答】黒は直ちに 1～11 の四追いで四三勝ちです。三剣がうまく結び付いて四追いが続く時は、勝ちに至る手順の有無を確認しましょう。

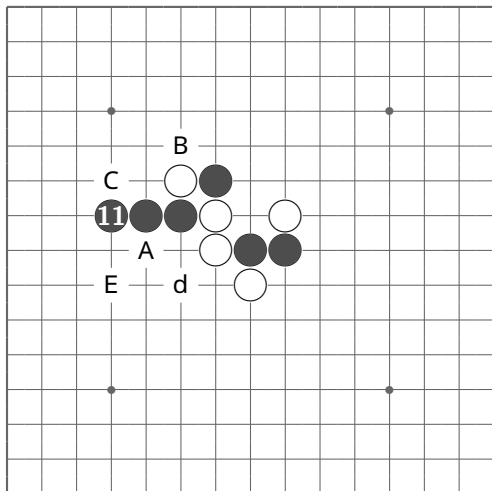
[← 問題に戻る ←](#)



【問2:解答】黒5後 A、(イロ)、(ハニホへ)、または(ハホトチイロ)。黒1・3・5で剣先を増やし、四追い勝ちに導いています。2他は(2口4ホ5ハA)。4他は(へA5ハニホ)。1や3は『ノリ手を怖れるな』の例でもあります。

[← 問題に戻る ←](#)

9.13 節 (眠三連は突き伸ばせ) 問題の解答



【問 1：解答】A や B の三ヒキを保留しての黒 11 の突出しが強力な戦力補強です。白 A には黒 C と更に戦力補強の呼手を打ちます。“筋を止め”つつ牽制手でもある白 d には、黒 E・C と進める長めの追詰めです。

[← 問題に戻る ←](#)

10 上級者を目指して

初級者の実戦例を 1.8 節で見ましたが、そこでは初手の黒石を天元に打つ以外に何の制限もなく、先手 (黒) も後手 (白) も自由に打ち進める自由打ちでの対戦でした。自由打ちでは先手の有利が明らかであるため、初級者から上級者へと上達していくと、最初の数手の打ち方に制約が付けられるようになります。

本章では最初の数手に関する話題として、黒 1・白 2・黒 3 の 3 つの石でできる形 (珠型) についてまず述べ、最初の数手を打ついくつかの方法 (開局規定) を説明します。最近の公式戦で用いられている開局規定については、例も用いていくらか詳しく述べます。

10.1 珠型

連珠のルールでは、

- 初手の黒 1 は、天元 (盤の中央) に打つ
- 白 2 は、黒 1 の縦・横の隣 (直接止め)、または斜めの隣 (間接止め) に打つ^{*44}
- 黒 3 は、黒 1 の隣、一間または桂馬の関係にある場所 (対称形を除けば、直接止めと間接止めにそれぞれ 13 ヶ所あります) に打つ

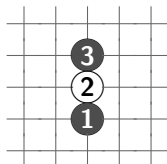
ことになっています。最初の黒 1・白 2・黒 3 の 3 手からできる形は^{しゅけい}珠型と呼ばれ、上記の直接・間接の計 26 珠型は基本珠型 と呼ばれます。各基本珠型には‘直接 xx 号’あるいは‘間接 xx 号’の名前 (xx は 1~13 の数) がありますが、通常は親しみを込めて付けられた愛称で呼ばれます^{*45}。基本 26 珠型を次に示します。

^{*44} それぞれ 4 ヶ所ありますが、後手側から見て、直接止めは自分側の点、間接止めは自分側の左側に打つのがマナーとされています。

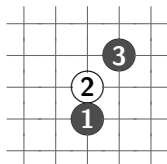
^{*45} 愛称は日本だけのもので、国際的には‘直接 xx 号’あるいは‘間接 xx 号’が使われます。

自由打ちで打つ場合、珠型によって先手(黒)の有利さが異なり、入門者・初級者が黒を持って打つ場合には、種々の手筋を駆使する定石がありそれを学ぶことのできることから、直接では花月(直接4号)、間接では浦月(間接7号)がまず勧められます。

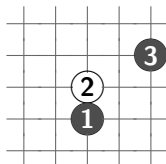
【 直接止め 1号～13号 】



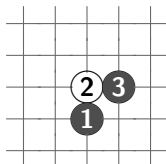
かんせい
寒星(直接1号)



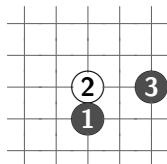
けいげつ
溪月(直接2号)



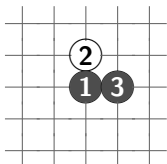
そせい
疎星(直接3号)



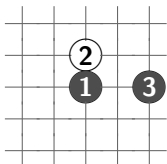
かげつ
花月(直接4号)



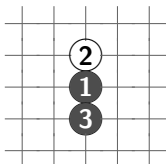
ざんげつ
残月(直接5号)



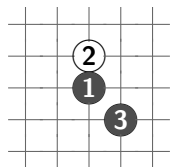
うげつ
雨月(直接6号)



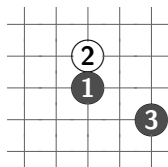
きんせい
金星(直接7号)



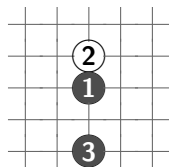
しょうげつ
松月(直接8号)



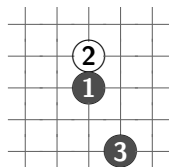
きゅうげつ
丘月 (直接9号)



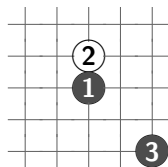
しんげつ
新月 (直接10号)



ずいせい
瑞星 (直接11号)

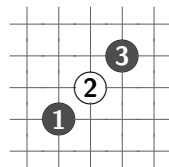


さんげつ
山月 (直接12号)

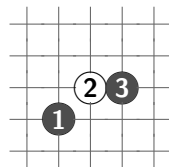


ゆうせい
遊星 (直接13号)

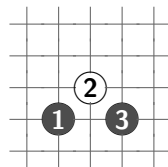
【 間接止め 1 号 ~ 13 号 】



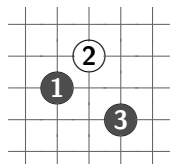
ちょうせい
長星 (間接1号)



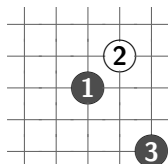
きょうげつ
峡月 (間接2号)



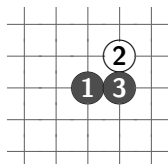
こうせい
恒星 (間接3号)



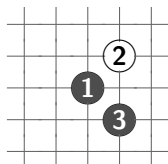
ずいげつ
水月 (間接4号)



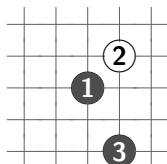
りゅうせい
流星 (間接5号)



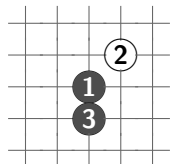
うんげつ
雲月 (間接6号)



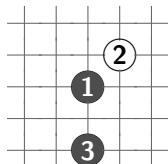
ほげつ
浦月 (間接7号)



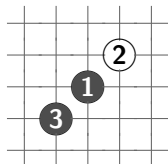
らんげつ
嵐月 (間接8号)



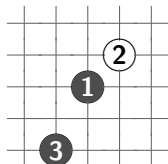
ぎんげつ
銀月 (間接9号)



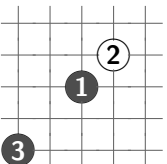
みょうじょう
明星 (間接10号)



しゃげつ
斜月 (間接11号)



めいげつ
名月 (間接12号)



すいせい
彗星 (間接13号)

自由打ちであってもすべての珠型が先手 (黒) 有利であるとは限りません。例えば、それぞれの 13 号 (遊星と彗星) は、研究の結果白有利とされており、実戦で現われることはまずありません。また、直接 3 号 (疎星)、直接 9 号 (丘月)、間接 1 号 (長星)、間接 5 号 (流星)、間接 11 号 (斜月) 等は、ほぼ先後互角とされています。

10.2 開局規定

「連珠/ルールブック」^{*46}には、最初の数手の打ち方が開局規定^{かいきよくきてい}としていくつか紹介されています。禁手に関するルールに加えて開局規定を設けることによって、名人クラスの上級者の対戦においても、先手と後手の公平化がほぼ満足できるまでになっています。また、最初の局面では対局者の得意な戦法や着手を自由に選ぶことができず両対局者の駆引きで決まる面もあることから、最初の数手によってできる形が多様になりゲームとしての幅が広がる利点もあります。

多くの棋戦でよく用いられている開局規定とその概要を以下に示します。日本も含め諸国の連珠愛好家から他の開局規定の提案もあり、今後の検討結果によっては公式戦の開局規定が変わり、それに伴い実際の対戦で現われる序盤の配石の傾向も大きく変わってくるかもしれません。

^{*46} 日本連珠社：“連珠/ルールブック”、2009.3 版

開局規定は手順として説明されますが、その最初の手順として「先手・後手を決める」、「仮先・仮後を決める」、あるいは「提示者と選択者を決める」作業があります。この作業は通常次に示す“石を握る”方法で行なわれます。

1. 一方が黒石、他方が白石を選びます^{*47}。
2. それぞれが相手に分からないように石をいくつかずつ握ります。
3. 握った石を同時に見せ、その合計が奇数か偶数かを判断します（通常は 2 個ずつ取り除いていき、石が残らないか 1 個残るかで判断します）。
4. 合計が奇数なら黒石を握った側が先手/仮先/提示者となります。合計が偶数なら白石を握った側が先手/仮先/提示者となり、石の入った容器（碁笥^{こけ}、p.2 の写真参照）を交換します。

他に優先すべき事情がない限り、これが以下に示す各開局手順中の (0) に相当します。開局手順中のすべての作業が終了した後は、その時の手番の人から交互に自由に着手することになります。

^{*47} どちらが黒石を選んで構いません。上位者あるいは年長者が白石を選ぶとするのが一般的ですが、気にする必要はありません。

■ 自由打ち 連珠ルール以外の制限はありません。開局作業としては

(0) 先手・後手を決めます。

だけで、先手・後手を決めた後は、黒・白が自由に打ち進めます。

棋戦では最も初級のクラスで使われることがあり、黒・白の公平化を図るために多くの場合、同じ相手に黒・白を持つ2局で1対戦とする方式が採られます。

自由打ちでは、研究の結果として多くの珠型に対して先手有利が明らかになっています。特に、斜引き^{はすび}と呼ばれる直接止めの花月と間接止めの浦月では、先手必勝定石と呼ばれる手順が解説書等にあり、先手必勝であることが広く知られています。しかし、後手にも種々の作戦があり変化も多く、先手必勝定石があるからといって先手で勝ち切るには十分な棋力が必要です。必勝定石の手順には本書でも触れた種々の好手筋が多く含まれており、初心者の方は一度はその手順を並べてみて、そこに含まれる手筋を理解・修得されるのが上達への1つの良い方法です(格言に『定石は覚えてから忘れて打て』がありました)。

■ 珠型交替五珠自由打ち 「連珠/ルールブック」に規定されていませんが、初級から中級レベルの方への指導対局等で、次に示す珠型交替五珠 2 題打ち (2 題打ち) や珠型五珠題数提示選択打ち (題数打ち) に進むための準備として使うと良いとされている方法です。

(0) 仮先・仮後を決めます。

(1) 仮先は基本珠型の中から 1 つを打ちます。

(2) 仮後は、仮先の示した珠型を見て、黒番か白番かを選択します。

(3) 開局作業はここまでです。

自由打ちでは花月や浦月等の先手必勝と言われている珠型を打つことが多くなります。しかし仮後に黒・白を選ぶ選択権がありますので、仮先はそのような珠型を示すことは少なくなるでしょう。結果、多くの珠型を打つ機会が多くなり、様々な局面で連珠を楽しむことができるとともに、序盤の打ち方に対する知識や経験を養うことになります。

■ 珠型交替五珠 2 題打ち (2 題打ち) 名人戦等の公式戦で以前に使われていた方式です。

(0) 仮先・仮後を決めます。

(1) 仮先は基本珠型の中から 1 つを打ちます。

(2) 仮後は、仮先の示した珠型を見て、黒番か白番かを選択します。

(3) 白番に決まった対局者は、白 4 を自由に打ちます。

(4) 黒番は黒 5 の候補を 2 ヶ所打って、白番に示します。

(5) 白番は示された 2 ヶ所のうち一方を黒 5 として盤上に残し、他方の黒石を黒番に返します。

(6) 開局作業はここまでです。

先手必勝とまでは言えなくとも、多くの対局経験から先手有利あるいは先手が打ちやすいと思われる珠型が多くあります。そこで黒の 5 を自由に打てなくするのがこの開局規定です。黒番は黒の 5 として打ちたい箇所を 2 つ示し、白番は自分に都合の良い方を選ぶことができることで、黒の打ちやすい珠型でも黒・白対等に戦えるよ

うにしようとするものです。

しかし、高段者レベルの眼で見ると、黒 5 を 2 つ示してもなお黒が打ちやすい珠型や、黒 5 を自由に打っても白は十分に戦える珠型があります。そのため名人戦等のハイレベルの棋戦では、提示される珠型は、長星、瑞星、松月、斜月、疎星等の限られたものに偏る傾向がありました。この欠点を解消しようとするのが次に示す開局規定です。

■ 珠型五珠題数提示選択打ち（題数打ち） 日本の名人戦では 2009 年度から採用された方式で、他の公式戦でもその前後から使われています。世界選手権戦等でも使われています。題数とは、黒 5 の候補として示す着手点の個数のこと^{だいすう}で、珠型の特性に応じて題数を変化できるようにしています。前述の 2 題打ちは題数を 2 に固定した題数打ちであるとも言えます。

(0) 提示者と選択者を決めます。

(1) 提示者は基本珠型の中から 1 つを打ち、黒 5 の題数を提示します。

(2) 選択者は提示者の示した珠型と題数を見て、黒番か白番かを選択します。

(3) 白番に決まった対局者は、白 4 を自由に打ちます。

(4) 黒番は黒 5 の候補を (1) で提示された題数だけ打って、白番に示します。

(5) 白番は示された題数の候補のうち 1 つを黒 5 として盤上に残し、それ以外の黒石を黒番に返します。

(6) 開局作業はここまでです。

珠型によって題数を変えることができますので、2 題打ちではまず見られなかった珠型も多く現われることになります。例えば、浦月や花月では題数を 5 や 6 にすることでよく打たれるようになりました。また、疎星や流星は題数 1 で打たれることがあります。溪月や峡月は自由打ちでも黒有利と言える程度ですが、意外にも題数を大きくしても白が有利になるわけではないことが分かってきています。最近の棋戦では 6 ~ 8 題が示されることが多いようです。

題数打ちで対局を始めることによって出現する局面の幅は大きく広がり、連珠の魅力は一層大きくなったと思われます。

いくつかの開局規定について記述してきました。このように手順の形で記述すると面倒そうに思えますが、上級者の方に一度手ほどきを受ければ、手順自体は思った程難しいものではありません。ただ、2 題打ちや題数打ちで、黒を持つことになった場合に黒 5 を自分に不利にならないように 2 つあるいは題数分だけ示したり、白を持つことになった場合にそれらの中からできるだけ自分に有利になるように選ぶにはそれなりの知識と判断力が必要です。初級者の方は、自由打ちから始めて徐々に題数打ちに進んでいかれるのが良いでしょう。

「連珠/ルールブック」にはこれらの開局規定以外にもより複雑な“四珠交替打ち”や“五珠交替打ち”も説明されています。ロシア等から提案されている規定で、今後の検討対象となっています。

10.3 題数打ちでの開局例

珠型五珠題数提示選択打ち（題数打ち）での開局作業の例を、中村茂名人に大角友希九段が挑戦する 2014 年度名人位挑戦手合い五番勝負の第 1 局と第 2 局を使って示します。

【第1局(2014.10.18)】

(0) 中村名人が白石、大角九段が黒石を握り、合計が奇数だったので、大角九段が提示者、中村名人が選択者となりました。それぞれの側にある碁笥はそのままです。

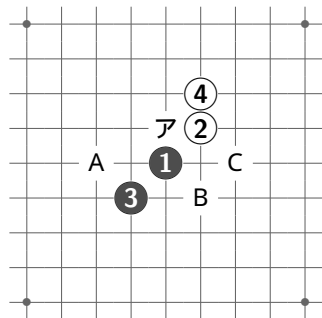
(1) 提示者の大角九段は、右図の黒1・白2・黒3を盤上に配置し、黒石3個を盤の隅に置きました。斜月3題の提示です。

(2) 選択者の中村名人は後手・白を選びました。碁笥の交換はありません。

(3) 後手・白の中村名人は右図の白4を打ちました。

(4) 先手・黒の大角九段は、盤の隅にある3個の黒石を使って右図のA, B, Cの位置に黒石を置き、黒5の候補を示しました。

(5) 後手・白の中村名人は黒5としてCを選び、AとBにある黒石を先手・黒の大



示黒 九段 大角 友希
白 名人 中村 茂

角九段に返しました。

- (6) 開局作業が終わり、以下は自由に打つことになります。なお、次の着手番である後手・白の中村名人は白 6 をアに打ちました。

【第2局(2014.10.19)】

(0) 名人位挑戦手合い五番勝負の規定により、第1局とは逆に中村名人が提示者、大角九段が選択者となりました。中村名人の側に黒石の碁笥、大角九段の側に白石の碁笥があります。

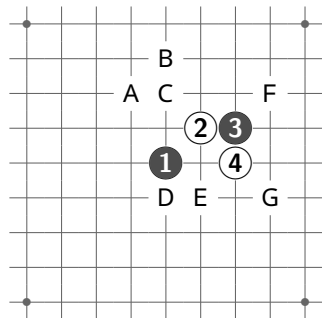
(1) 提示者の中村名人は、右図の黒1・白2・黒3を盤上に配置し、黒石7個を盤の隅に置きました。峡月7題の提示です。

(2) 選択者の大角九段は先手・黒を選び、互いの側にある碁笥を交換しました。

(3) 後手・白の中村名人は右図の白4を打ちました。

(4) 先手・黒の大角九段は、盤の隅にある7個の黒石を使って右図のA～Gの位置に黒石を置き、黒5の候補を示しました。

(5) 後手・白の中村名人は黒5としてAを選び、他の位置にある6個の黒石を先



黒 九段 大角 友希
 示白 名人 中村 茂

手・黒の大角九段に返しました。

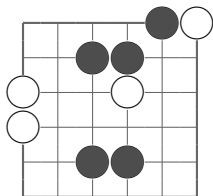
- (6) 開局作業が終わり、以下は自由に打つことになります。なお、次の着手番である後手・白の中村名人は白 6 を E に打ちました。

10.4 [コラム] 六路盤詰連珠

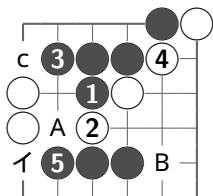
連珠は 15×15 の連珠盤を使い詰連珠も当然その盤を使います。筆者が 2011 年に提唱した六路盤詰連珠^{*48}はその名の通り 6×6 の盤を使う詰連珠です。多くの興味深い問題を作り得たことで、実戦的要素のいくつかを取り除いてコンパクトサイズにした連珠のルールに基づく知的パズルと考えられるものとなっています。

五路盤では三を作ることができませんので、六路盤は詰連珠問題が成立し得る最小の盤です。狭いながらもミセ手、フクミ手、ノリ手、禁手利用等の連珠の技法のほとんどを見ることができます。敢えて小さな盤を使うことで、検討範囲が限られその中でしっかりと変化を読み切る訓練がしやすいという利点が考えられます。六路ゆえの制約や特殊性のために通常の詰連珠とはやや異なる面があり、最初は難しく感じられるでしょうが、解いてみればそこに連珠の真髄の多くを見ることができると思います。

^{*48} 真野：六路盤詰連珠への招待 (上・下)、連珠世界 2011.11, 12。



【例：黒先】追詰め問題です。
白の剣先ができて恐れずに攻めます。

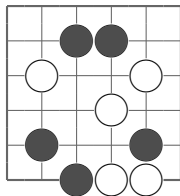


【例：解答】5 後、A または B の四三勝ち。
4 他は (イ B 4) の四追い、2 他は 3 後 (イ B) または (イ B 2) の四追いです。
最初に 3 は白 c と止められ、黒 3 で 5 は白イ等と止められます。

東海連珠会の Web ページ^{*49} には詰連珠コーナーがあり、易しい詰連珠や六路盤詰連珠などを会話型で解いていくことができるようになっています。また、六路盤詰連珠作品集 1～5 の小冊子の pdf 版も公開しています。

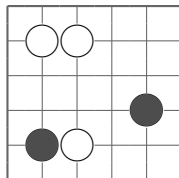
*49 <http://tokai-renjukai.pya.jp/>

以下にそれぞれ特徴のある六路盤詰連珠問題を示します。問5と問6は、初期配石が一方の石だけという趣向で作った四追い問題です。



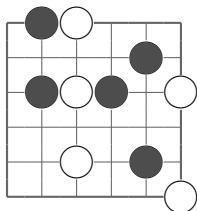
【問1：黒先】

数字の“3”の形で作った追詰め問題です。



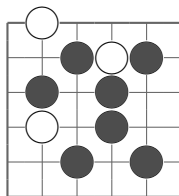
【問2：白先】

白の特権を生かした禁手狙いの易しい追詰め問題です。



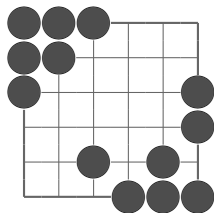
【問3：黒先】

白のノリ手防ぎに注意して攻めて下さい。

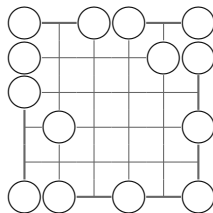


【問4：黒先】

禁手か否禁手かを見極めることが必要です(5.4節参照)。



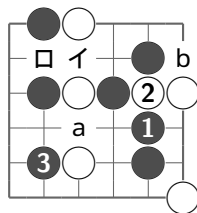
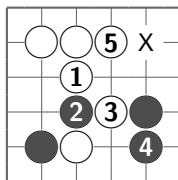
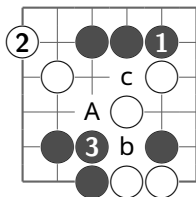
【問 5：黒先】
四追い問題です。



【問 6：白先】
四追い問題です。

解答は次ページにあります。

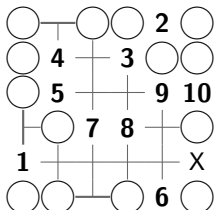
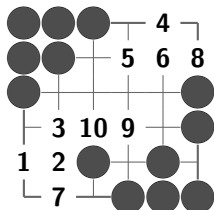
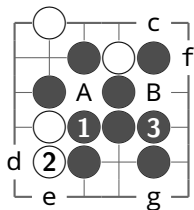
六路盤詰連珠問題の解答



【問 1 (上左図)】 3 後 A の四三勝ち。2 他も同じです。最初に 3 は白 b と止められ、次に 1 としても白 A と四ノビされます。黒 3 で A は、白 c です。

【問 2 (上中図)】 5 まで X 点三々禁。2 や 4 で他も、四ノビすることで同様の勝ちになります。

【問 3 (上右図)】 3 後 (イ口) の四三勝ち。2 他も同じです。最初に 3 は白 a の四ノビ後に白 b と、最初にイは白 b 等と止められます。黒 3 で口は、白イと四ノビされます。黒 3 でイの四ノビ後に口は、白 b と四ノビされます。



【問 4 (上左図)】3 後、A か B の達四勝ち。2 他は、2 の四三勝ち。黒 1 は、A が四三々のため縦は三でなく、否三々。3 後の黒 A は、B が白石か四々のため、否四三々。最初に B (縦の三) は白 c と止められ、次に d としても白 2 と止められます。黒 3 で e は白 f と、g は白 A 等と止められます。

【問 5 (上中図)】黒 1~10 で四三勝ち。五連と同時に盤面がすべて埋まる完全案です。

【問 6 (上右図)】白 1~10 で X 点四々禁。四々禁勝ちとしては最終局面にこれ以上石を増やせない“準完全案”です。

10.5 関連 URL・参考図書

連珠に関する種々の情報・最新の情報は、競技会や公式戦の案内等も含め、

- 公益社団法人・日本連珠社のホームページ。

<http://www.renjusha.net/>。

で見ることができます。そのリンク集には、海外も含め各地の連珠会のサイト、種々の連珠情報を載せているサイト、対戦のできるサイト、連珠メールマガジンを手に入るサイト、連珠ソフトを手に入るあるいは紹介を見ることができるサイト、等が載っています。

代表的なサイトを 2 つだけここにも載せておきますが、日本連珠社のホームページを起点として種々のリンクを辿ってみるのが連珠の諸情報を得る最善の方法でしょう。

- RIF (Renju International Federation、連珠国際連盟)：世界の連珠界を組織する団体。<http://www.renju.net/>。
- わくわく連珠ワールド：日本連珠サービスのホームページで、詳細かつ大量の

情報があります。<http://i-alpha.com/renju/>。

実際に対戦してみたい方は、対面での対戦を希望であれば各地連珠会の案内や競技会案内をご覧ください。ネットを介しての対戦を希望であれば対戦サイトを見て参加するために必要な情報を入手して下さい。

日本連珠社の Web ページ内の書籍刊行物の欄には、入手可能な連珠書の紹介あるいは販売もなされています。

次に示す図書は、日本連珠社の Web ページで紹介されているものを除き書店を通じての入手は困難でしょうが、近くの連珠家が持っているかもしれない、あるいは大きな図書館に置いてあるかもしれないもので、いずれも連珠は初めての初級者から中級者を目指す人向きに書かれたものです (日本連珠社 Web ページを参考にして、初版本の発行年月を示しています)。

- 新井華石：連珠必勝法 -基本定石による上達・必勝法-、虹有社、1966.5。
- 三森政男：連珠 (ごもくならべ) 打ち方と作戦、永岡書店、1967.8。
- 坪井道弥：名局・詰め連珠 (ごもくならべ) 100 選、永岡書店、1968.7。

- 磯部恭三：図解 五目並ベクイズ、日本文芸社、1968.8。
- 早川光勝・西田敏生：これが連珠 (五目ならべ) だ、大曜、1971.4。
- 早川光勝：連珠 (五目ならべ) 入門、高橋書店、1977.11。
- 坂田吾朗：連珠 (五目ならべ) 必勝法、高橋書店、1977.11。
- 坂田吾朗：図解 早わかり連珠、日東書院、1987.10。
- 坂田吾朗：3 手で勝つ詰連珠、弘文出版、1988.10。
- 坂田吾朗：ファーストステップシリーズ③ 連珠、毎日コミュニケーションズ、1996.4。
- 西村敏雄：連珠必勝法 二手で勝つ、熊本日新聞、2000.3。
- 詰連珠 100 連発 (初級編①)、日本連珠サービス、2008.1。
- 小林高一：ファーストステップシリーズ④ はじめての連珠、日本連珠サービス、2008.1。

中級者から上級者向きの図書としては、次のものがあります。

- 斎藤秀一 (編)：全日本連珠名人戦挑戦手合、2001.7。
- 斎藤秀一 (編・著)：『連珠』5 珠 2 か所と定石、2006.5。
- 斎藤秀一：連珠ゲーム 2、日本連珠社、2006.10。

- 斎藤秀一：連珠ゲーム 3、2010.4。

定期的な刊行物としては、例えば、

- 日本連珠社の機関紙「連珠世界」(月刊)
- 東京連珠会の機関紙「東京連珠会だより」(月刊)
- 京都連珠会の機関紙「珠友」(隔月刊)
- 日本連珠社・阪神支部の機関紙「阪神」(季刊)

があります。各組織の正会員になればもちろん配布されますが、機関紙だけを受け取る読者会員になることもできます。

索引

≈, ≫	505
15 路盤	3
2 題打ち	910
2 手勝ち	229
3 手勝ち	229
4 手五連	229
5 手五連	229
RIF	926
/三/	32
悪手	13
石畳	464
石を握る	907
異着	466
一手違い	848
雨月	903
ウソの三	29
打ちやすい	36
打つ	10

梅鉢	464
雲月	905
追勝ち	12, 71, 200
追詰め	12, 71, 200
— 問題	8, 220
追い手	11, 71, 200
置き直し	33
開局規定	4, 906
格言	758, 852
花月	903
勝手読み	174
飯後	907, 909, 910
飯先	907, 909, 910
寒星	903
間接止め	902
完全案	225
基本珠型	902
基本ルール	4
疑問手	13
逆止め	813
逆ビキ	813

級・段	8
丘月	904
峡月	904
強呼手	508
銀月	905
禁勝重複	303
金星	903
禁手	4, 9, 759
— 筋逆用	597
— 筋利用	588
— 利用	270
禁点	125
空間的大局観	462
釘折れ	463
クサル	12
組立て	463
— 応用	665
鞍型	463
湊月	903
桂馬	141, 841
— の網	141
原案	220
研究詰連珠	221
剣先	13
— を叩く	648

— を残す	668
限珠案	8, 229
牽制	578
五	9
— 連	4, 9
碁石	2
好手	13
恒星	904
互角	36
呼手	12, 483, 783, 838
強 —	508
弱 —	508
— 戦	495
五珠交替打ち	914
後手	4, 10
— を引く	118
五並べ	1
後の先	641
五目並べ	1
最強	13
最善	13
左右同型	844
三	10
ウソの —	29

達 —	12
トビ —	12, 808
本当の —	29
眠 —	13
山月	904
残月	903
三剣	825
三々	4, 10, 26, 261, 326, 791
— 禁	271
復活 —	28
三手の読み	174
三ヒキ	11
四	9
達 —	9
トビ —	12, 808
四追い	11, 64
— 勝ち	11, 64
— 問題	8, 225
四三	10
の卵	791
四々	4, 10, 261, 803
— 禁	280
争竜の —	25
長蛇の —	25
両頭の —	25

事前工作	620
実戦	7
失着	13
四ノビ	11, 209, 766
— の善悪	209
— 無効	245
弱呼手	508
斜月	905
自由打ち	35, 901, 908
終盤	461
珠型	902
基本 —	902
珠型交替五珠自由打ち	909
珠型交替五珠 2 題打ち	910
珠型五珠題数提示選択打ち	912, 915
主図	224
松月	903
勝勢	36
定石	11, 851
焦点止め	674
序盤	461
新月	904
水月	905
瑞星	904
彗星	905

スカシ止め	613
筋	820
絶対止め	13
絶妙手	13
攻めの速さ	505
選択者	907, 912
先手	4, 10
— を取る	118
先手必勝	851, 908
争竜の四々	25
速度的大局観	462
疎星	903
大局観	
空間的 —	462
速度的 —	462
対局規定	33
対局時計	2, 34
対局マナー	33
題数	912
題数打ち	4, 912, 915
達三	12
達四	9
着手	10, 34
中盤	461

長星	904
長蛇の四々	25
長連	4, 9, 261
— 禁	289
長連筋	12
— の夏止め	29
直接止め	902
通信戦	7
突出し	463
詰連珠	8, 218
六路盤 —	920
提示者	907, 912
手筋	553
天元	3
投了	10
トビ三	12, 808
トビ四	12, 808
止める	11
夏止め	29
長連筋の —	29
握る	907
二重禁	296
日本連珠社	4, 926
二連	13

ネット対局	7
ネライ手	11, 310, 416
ノビる	11
ノリ押さえ勝ち	243
ノリ返し	13
ノリ切り勝ち	243
ノリ手	12, 118, 183, 796
配石趣向案	225
敗着	13
倍率案	225
波及	554
梯子	463
パス	34
斜引き	908
ハメる	11
早詰め	220
控え手	653
ヒク	11
必勝	36
先手 —	851, 908
フクミ手	11, 200, 403, 776
両 —	13, 252, 561
防ぎ手	11
復活三々	28

不詰め	220
変化	178
法則案	225
浦月	905
星	3
本当の三	29
待った	33
満局	4, 10, 33
見合い	561
ミセ手	11, 190, 386, 771
両 —	13, 192, 561
ミニ連結	662
妙手	13
明星	905
眠三	13
眠三連	830
名月	905
名人位挑戦手合い	915
櫓	463
ヤスム	783
優勢	36
遊星	904
有利	36

四つ目	464
余詰め	220
読み	71
勝手 —	174
三手の —	174
読み切る	71
四珠交替打ち	914
嵐月	905
流星	905
両頭の四々	25
両フクミ手	13, 252, 561
両ミセ手	13, 192, 561
連結	568
ミニ —	662
連珠	1
— 基本ルール	4
— 盤	2, 4
— 用具	2
— /ルールブック	4, 9
六路盤詰連珠	920
六腐	12

ま の よしひさ
著者紹介：真野 芳久

1948 年 愛知県に生まれる

1968 年 大学連珠部に入部、京都連珠会に入会

1975 年 五段昇段

2009 年 30 年の休珠後に棋戦参加を再開

2013 年 第 51 期名人戦 A 級リーグに東海地区代表として出場

2014 年, 2015 年, 2016 年 世界選手権戦に出場

2015 年 公益社団法人日本連珠社理事、2016 年 同副理事長 (現在に至る)

連珠 (五目並べ) の基礎

2015 年 3 月 1 日

2017 年 11 月 1 日 更新

著者：真野 芳久

ga28735@gk2.so-net.ne.jp

発行：東海連珠会

連珠 (五目並べ) の基礎



五目 實野 芳久編
実用連珠本